

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

LEVEL 6

ROČNÍK 91 × 3

Popular Computer Publishing
CENA 18,- Kčs



EXCALIBUR



SINCLAIR

ZX-SPECTRUM

ATARI

XL, XE

COMMODORE

+4, 16, 64, 128

SHARP

AMSTRAD

DIDAKTIK

GAMA, M

IBM PC

kompatibilní

ATARI ST

MEGA, TT

AMIGA

500-3000



LEVEL 6

EXCALIBUR ★ 3

Powermonger	3	Budokan	15
Flood	4	Hundra - mapa a návod	16
Wings	6	Locomotion	18
Sierra On-Line - seriál	8	Pipe Mania	18
Manic Miner - 8/16	10	Logické rychlíky - dokončení	19
Arcanoid - 8/16	11	Battle Squadron	20
Pinnball	12	Operation Stealth - druhý díl	21
Pinnball Magic	13	Supremacy - popis ovládání	23
Harley Davidson	14	Pokemania - ZX	24
Full Throttle	14	Powermonger - první rady!	26
Way of Exploding Fist	15	Tree Weeks In Paradies	28

Vážení čtenáři, fanové počítačových her!

Když se kdysi začal lidem zpožďovat kalendář za Sluncem, vyhlásil papež Řehoř XIII. reformu, která v roce 1582 vrátila jarní rovnodennost opět na 21. březen. Muselo se však přeskočit 10 dní v kalendáři. Stalo se to v 16. století právě včas a bez následků. Někde otáleli a napravovali kalendář až revoluci z čehož se dosud vzpomínávají.

Také my jsme museli přistoupit ke srovnání našeho číslování tak, abychom v půlce roku nestrašili na obálce s trojkou. Zpoždění v označení bychom nikdy nedokázali dohnat, zázraky v naší polygrafii se dosud nekonají. Proto jsme zvolili pro časopis počítačových her slůvko, které je Vám všem důvěrně známé. Dnešním číslem jsme tedy vstoupili do LEVEL 6 a na konci roku 1991 chceme být ve dvanáctce. Za rok vyjde, jak snadno spočítáte, deset čísel.

Vracíme se do Evropy, všude to slyšíme. Zvolili jsme proto "západní" systém předplatného. Kdo bude chtít přistoupit do naší rodiny předplatitelů, zvolí si svůj vstup a délku předplatného - šest nebo dvanáct čísel. Podrobnosti si jistě přečtete na zadní straně obálky.

Váš Excalibur

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

MR CH 5 204, MC 47 529

EXCALIBUR

VYDAVATEL Popular Computer Publishing
Martin Ludvik
ŠÉFREDAKTOR Lukáš Ladra LLG
REDAKCE Andrej Anastasov ANDREW
Jakub Červinka Červ
KRESBY Joris
LAYOUT Ludvik/LLG/Joris
ADRESA REDAKCE:
PCP Excalibur
P.O.Box 414
111 21 Praha 1
OBJEDNÁVKY: SMS U Pergamentky 8
170 00 Praha 7





TIP NA HRU ROKU
Už jste si možná zvykli, že jsme si na této stránce udělali místo pro nějaký počítačový hit. Tentokrát jsme si vybrali hru, která už není úplně novinka. Začala se prodávat minulý rok v listopadu. Je to ale tak kvalitní dílo, že pořádky zamíchá pořadí na Top-žebříčku her roku 1991.

Excalibur
3

Francouzská invaze do světa počítačové zábavy dopadla opět na jedničku. Po Populous dobývá svět i Powermonger!

Bullfrog / Electronic Arts POWERMONGER

Výborní Francouzi

To, že první housle v softwaru přestávají hrát americké a anglické firmy, dokazují dvě nejznámější francouzské dílničky se zvířecími názvy: Delphine Software (Delfin Software) a Bullfrog (Bučivá žába). Od Delfinů pocházejí hry Future Wars a Operation Stealth, dvě esa typu adventure.

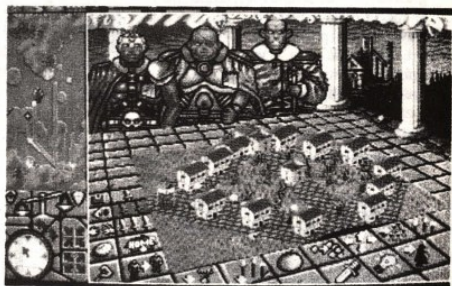
Žabáci jsou zase prebournici ve strategických hrách. Hned s první hrou Populous zvítězili na naprosté s přehledem v kategorii strategických her roku 1989. Firma vydala i datovou disketu s dalšími krajinami "The Promised Lands". Tím se zvýšil úspěch Populous na trhu a mezi hráči. Pak Bullfrog udělal jednoduchou arcade Flood, ale hlavně nabírali síly na pokračování Populace - Powermonger. Na pulty softwarových prodejen se Powermonger dostal ke konci října 1990 a za pouhé dva měsíce mohli Žabáci na sklonku roku slavit - znovu první místo za strategii!

Dobýváte svět v RAM

Zatímco v Populous jste byli v roli tvůrce, který podle své vůle upravuje krajinu a řídí celou svou "přidělenou" populaci, s Powermongerem je to trochu jiné. Už nejste nehmotný duch, který se vznášá nad obyčejnými smrtelníky, ale přeměnili jste se ve středověkého rytíře z masa a kosti. Ale abyste to v drsném světě v paměti počítače měli trochu snazší, dostanete do začátku jeden hrad, dva tucty bojovníků a nějaké to jídlo pro mužstvo. Pak už záleží jen a jen na vás, jak rychle dobyjete celý kraj.

Ted se naplno ukáže vaše strategické umění. Pochody s mužstvem od vesnice k vesnici, drancování měst, verbování pokojných vesničanů do armády, taktické manévrování v krajině, vytváření zásob na cestu, výroba zbraní, obchodování či neúspěšné bitvy není zdaleka vše, co zažijete na plastickém stole v trojrozměrném a naprosto realistickém světě. Například roční období se tu střídají se železnou pravidelností, v zimě za hustého sněžení je nejlépe někým zalézt do vesnice a nabírat síly na další předlouhé pochody a války. Ono se v zimní vánici ani pořádně nic jiného než dělat, protože přes monitor začne hustě sněžit a vy se nedokážete orientovat v krajině.

Ten správný nádech středověkých bitev dostane Powermonger tehdy, když vybojujete vítězný boj s jinou armádou a zajmete jejich vůdce. Stane se pak vašim poddaným, ale zachová si samostatnost. Stane se kapitánem vaší druhé armády a dokážete s ním vše, co svedete sám. Věc má ale jeden háček. Zprávy posíláte vašemu kapitánovi pomocí poštovních holubů a přece jenom to, opeřeným pošťákům chvíli trvá, než k němu přiletí s vaší zprávou. Musíte tedy při ovládání podřízeného vojevůdce uvažovat trochu dopředu a počítat s tím, že jeho armáda na vaše povely nebude reagovat



okamžitě. Samostatných armád a jejich kapitánů můžete mít maximálně pět a potom ani nebudete vědět, komu dřív udeřovat rozkazy.

Celé ovládání hry se nese v duchu hry Populous. Pomocí příkazových ikon a myši ovládáte celou hru. Ikon je mnohem více než v Populaci a to umožňuje použít k vítězství pokaždé jinou strategii. Abyste stále měli přehled o tom, jak si ve středověkém světě stojíte, jsou vlevo dole na obrazovce malé váhy. Pravá míška váhy je vaše, levá protivníka. Jakmile pravé rameno vah klesne až dolů, jste pány jednoho světa a můžete začít dobývat další.

Jednoduché počty: svět v Powermongeru se skládá z nezávislých zemí uspořádaných do mřížky 13x13, tedy 169 částí krajiny. Kdyby se vám povedlo obsadit zemi hned napodruhé (jako že se vám to nepodařilo), rychleji než za hodinu to nedokážete. Pak tedy celý počítačový svět budete obsazovat minimálně 170 hodin. To je tedy týden čistého času! A pro ty, kterým ani to nebude stačit, se připravují datové disky (stejně jako u Populous) s dějem zasazeným do Egypta faraonů, do první světové války i do daleké budoucnosti.

Nový klasik je na světě

Grafické zpracování hry vysoko převyšuje obvyklý průměr, vektorová grafika je plná detailů. V krajině můžete spatřit ovce a ptáky a o všech těchto pidiobjektech počítač "ví" a počítá s nimi. Dokonalé jsou i vesnice obyvatel, hrázdné domy a ruiny hradů jsou nakresleny s naprostou přesností. V trojrozměrné krajině se děje vše s naprostou plynlostí, jen při rychlých pohybech

několika armád počítač "nestihá" a na několik sekund se zablokuje obraz.

Výborná funkce jedné z ikon je přiblížení pozorovaného předmětu tak, že můžete spatřit i ty nejmenší detaily. Powermonger začíná vynikajícím úvodním demem, podbarveným ještě lepší hudbou. I když jsme na podobné úvodní pasáže už zvykli a bereme je jako samozřejmost každé lepší hry, Bullfrog opět překvapil! Celé demo (pět animovaných obrázků a hudba) je jen na jedné disketě. Společné s úvodem je tam ale i rozsáhlá hra! Tim odpadá nepřijemný "mariáš" s vyměňováním disket v jediné disketové mechanice.

Zvuk je precizní a věrný. Ve vesnicích bečí ovce, ptáci pleskají křídly, na vodě pak zaslechnete nárazy pádel na hladinu. Při bitvě slyšíte ryk boje a vítězný pokřik vojska. Úvodní tajemná skladba sice nehyří pestrostí použitých nástrojů, zato její motiv je vynikající. A

"playability"? Tu si ohodnotte sami, až ve dvě hodiny v noci se budete rozhodovat, jestli dobýt ještě jednu zemi nebo jít spát! L.L.G.



Powermonger Bullfrog-EOA 1990

Excalibur 3/91 94 %

1

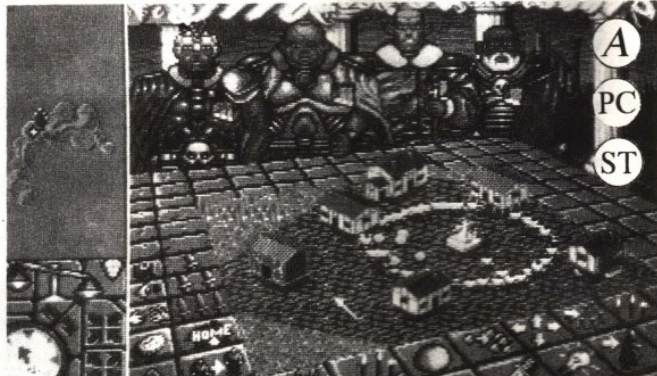
idea
hudba

1

1

grafika
atmosféra

1



A

PC

ST

FLOOD

Flood (potopa) je další hra firmy Bullfrog, která vyplnila časové období mezi Populous a Powermonger. Je to jednoduchá akční hra. Procházíte podzemním bludištěm po roztočivých jeskyních a sbíráte vše, co najdete. Až seberete všechno haraburdi, které se tam váli, můžete přejít do další úrovně.

Abyste neměli práci tak jednoduchou, hned na startu se začne podzemí zaplavovat vodou. Pod hladinou vydržíte jenom chvíli, dokud vám nedojde kyslík. V jeskyni se pohybuje množství příšer, které se vám snaží zhatit plány, našťastí jdou všechny zničit. Až na jednu výjimku, jakéhoto ducha, podobného zlu z Populous. Proti potvorákům používáte rozličné zbraně, které si můžete mezi sebou vyměňovat. Na někoho platí gra-

nát, jinde bumerang či hvězdice. Na nedostupná místa se dostanete šlápnutím na minu, která vás vymrští vzhůru. Můžete použít i balónek nebo vysílat po paprsku laseru. Zabít také může lezt po stropě jako moucha. Občas v jeskyni naleznete zvláštní čtverce postavené na roh. Těmi projdete do skrytých místností.

Flood je velice pečlivě graficky proveden, nejvíce se mi líbil úvodní obrázek. Během hry uslyšíte množství zvuků. Hudby si ale příliš neužijete, snad vám to na začátku vynahradí. Posun obrazovky je plynulý a animace postav je rychlá. Scénář Potopy je nápaditý a zaujme hráče hned při prvním pohybu joystickem. Na Flood mi trochu vadí, že některé místnosti jsou rozsáhlé a chvíli to trvá, než se jimi prokoušete. Přesto si myslím, že tuto hru si většina lidí zahraje s chutí.

A abyste se s Potopou moc netrápili, v rubrice Typy a Triky najdete seznam

vstupních kódů do jednotlivých úrovní. A nezapomene, že na konci Flood vás čeká velké překvapení! -mCh-



Flood

Bullfrog/EOA 1990

Excalibur 3/91 66 %

3

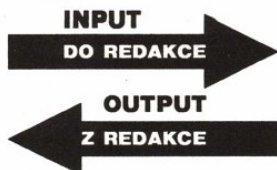
idea
hudba

3

2

grafika
atmosféra

2



Poštovní příhrádka 414 se začíná plnit vašimi náměty, tipy a triky. Doprovází je připomínky k obsahu Excaliburu. Za ně mnohokrát děkujeme, budeme se snažit všem vyhovět. Dále nám přichází velké množství různých návrhů ke hrám. Budeme je postupně uveřejňovat v rubrice "Jak dál?". V tomto čísle se již dostalo na ty nejrychlejší.

Vaši mravenčí plí chce redakce vtisknout určitý řád. Příspěvky zasílejte především strojem psané na listech formátu A4. Dodržujte příspěvatelské zvyklosti, pište 32 řádek a 64 úhozů na řádce. Pro příspěvky zpracované na tiskárně používejte režim NLQ. Nejlepší ovšem bude, zašlete-li článek na disketě (obratem ji vrátíme). Pak ale musíte nahrát ASCII znaky v některém kódování u nás zavedeném. Nejlepší je norma Kamenických nebo KOI8. Samozřejmě, že Váš dopis uvitáme i když bude napsán čitelně rukou.

Ještě k mapám. Kreslete je také na formát A4, s pytlíky od svačiny máme špatné zkušenosti, většinou (omylem) skončí v koši. Používejte černou tuš nebo tenký černý fix. Nezapomente, že Excalibur je stále černobílý, proto žádné barvy! Než začnete kreslit, udělejte si po straně papíru tenkou tužkou dvoucentimetrové okraje a

zachovávejte, hlavně velikost textu na naší stránce. Největší svízel je s popisy, doporučujeme psát nápisy jenom tužkou. Pěkně slabě a tence, ať jdou snadno odstranit. Kdo neumí dobře kreslit, nebo si není jistý, ten pošle jen náčrtek, bude-li pěkný, sami jej překreslíme. Kdo zase umí zpracovat pěkné mapy v grafických programech, ať použije při jejich tisku tu nejkvalitnější tiskárnu, jakou dokáže sehnat (laser nebo 24jehličkovou). Také může poslat data na disketě, pak ale musí opět připsat, jaký grafický program použil. Všechny příspěvky, jak obrázky, tak texty samozřejmě honorujeme.

Nakonec něco pro ty, kteří žádnou hru nedohráli nebo je nebaví psát. Každý čtenář se může zúčastnit naší tipovací ankety o hru měsíce. Podle vašich hlasů sestavíme žebříčky vašich nejoblíbenějších her. Stačí jen korespondenční listek a fidiť se podle vzoru:

Mám ATARI ST. Tipuji:

- 1.Powermonger
- 2.DungeonMaster
- 3.Tetris

Pozor! Jen ten, kdo napíše ze zpáteční adresu a nalepí na listek kupón ze strany 29, bude zařazen do slosování. A jaká bude výhra? Každý měsíc jeden joystick, ten se určitě každému líkne.

Vaše redakce



V žádném správném počítačovém časopise nemůže chybět inzertní rubrika. Také Excalibur vyhovuje přání čtenářů a zavádí pravidelný informační servis. Soukromá nevydělečná inzerce je zdarma. K zaslání textu použijte přiložený listek, nebo připsaťte svůj inzerát k tipu na hru měsíce. I-servis Excaliburu bude mít zatím tyto rubriky:

Nabízím
Potřebuji
Vyměním
Různé
Dopisování
Kluby

Pokud podáváný inzerát bude oznamovat trvalou výdělečnou činnost, obratem vám zašleme složenku. Nejmenší inzertní plocha v Excaliburu je 4,5 cm x 6 cm za 195 Kčs.

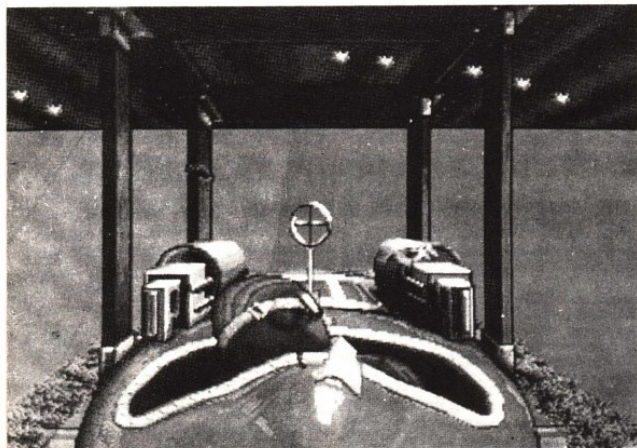


První inzerát

Libi se mi hra Lotus Esprit Turbo Challenge, ale nevím jak ji získat. Mám Atari 800 XE a je mi 12 let. Martin Adam, Madridská ul. 24, 101 00 Praha 10-Vršovice

WINGS

**Další film na
počítači od
Cinemaware?**



Třetí variantou letecké školy ve Wings je ničení barelů u cesty. Tato část je v "klasické" 3D grafice a vy vidíte svůj letoun z pohledu zezadu shora a mírně vlevo (viz. obrázek). Tento typ letů je označován "straže" a později poznáte, že je nejnáročnější. K ovládání použijete joystick, myš nebo klávesnici.

Pokud první zkušební let splníte, jste převeleni k bojovému útvaru. Přivítá vás velitel útvaru a začne kolotoč bojových letů. Kdo ovládá angličtinu, tomu doporučuji pořádně si pročíst první stranu útvarového deníku. Celý deník je velice poučné čtení, které odpovídá historii první světové války.

Také se dozvíte, jaký bojový úkol na vás čeká. Ze začátku je to nejčastěji hlídkový let. Objeví se tabulka, ve které je přesně popsán váš úkol, kdo s vámi letí (hodnost, jméno, počet letů a sestřelů - podle těchto informací si můžete udělat představu o síle vaší formace) a cíle, které zasahnout nesmíte - zdravotníky, školy apod. Potom máte také poslední možnost si vaši výhodnou pozici uložit na disk.

Po volbě "let" se objeví startující letadlo a následují komentáře k letu např. kolik je proti vám letadel. To vše se pravidelně před každým letem opakuje. Při hlídkových letech, doprovodných letech, útocích na balony, při obraně základny nebo vlastních balonů je grafika stejná jako u první varianty cvičného letu na balony. Jsou to také jediné lety, při kterých můžete zahynout.

Několik rad pro začínající piloty. Říďte se podle pilotových hlavy. Nejkratší cesta k balonu není vždy nejbezpečnější - je výhodné zbavit se nejdříve dotírajících stíhaček a pak podle protivzdušné palby zvolit cestu k balonu (palbě se vyhnout). Na likvidaci balonu stačí několik ran z bezprostřední vzdálenosti. Pozor na srážku s ním, to je jistá smrt. Vyhněte se i padajícímu letadlu. Srážka je na 95% smrtelná. Cizí letadlo jde sestřelit nejsnadněji, letí-li před vámi a zatáhne, nebo letí-li nad ním a stíháte je dolů, kde už tak nemůžete manévrovat. To je normální stíhací taktika. Nezapomenejte, že motor vašeho dvouplátníku není moc silný a při větším stoupání může vysadit. Jeho nahození je provázeno značnou ztrátou výšky. Někdy se stane, že se cizí letadlo dostane za vás.

Mnozí z vás, kdo máte šestnáctibitový počítač s pamětí 1MB, jste se setkali s hrou od firmy Cinemaware "It Came from the Desert", zpracované podle různých amerických filmových hororů. Po této zdařilé "filmové" hře na sebe dlouho nenechala čekat It Came II. Posledním hitem Cinemaware jsou Wings - Křídla.

Po nahrání programu se jako první objeví stylový úvod, na jaký jsme si u Cinemaware už zvykli. Nejdříve vám připomene první pokusy s letadly. Objeví se citát jednoho z bratrů Wrightů, který prorokuje zneužití jejich vynálezu ve válkách. Pak následuje panorama rozbombardovaného města a spoza jeho střech se vynoří francouzský dvouplátník pronásledovaný německou stíhačkou. Jako v každém filmu teď následují titulky, které doprovází příjemná a stylová hudba.

Je to letecký simulátor dvouplátníku. Jako spojenecký pilot se účastníte bojů 1. světové války od začátku až do konce konfliktu. A pak už na vás čeká přes 230 bojových letů. Dříve, než se dostanete na frontu, musíte absolvovat úspěšné leteckou školu. Po zápisu jména si nastavíte svoje počáteční kvality v pilotáži, střelbě, mechanické zručnosti a odolnosti. Doporučuji mít všechny hod-

noty vyvážené. Ostatní údaje v tabulce jsou čistě informativní a budou se postupně měnit podle vašich úspěchů či neúspěchů. Teď na vás čeká jeden ze tří typů cvičných letů.

První varianta je sestřelení balonu ve vektorové grafice. Na obrazovce se objeví dvouplátník z pohledu od výškovky (jako byste seděli vzadu na trupu). Před sebou máte jen záda pilota. V prvních letadlech tak lital instruktor za žákem nebo za cestujícím. Žádné přístroje nepotřebujete, protože výkon motoru nemůžete regulovat a střeliva máte neomezené množství. Prostor před sebou vidíte průhledem mezi spodním a horním křídlem. Tento neobvyklý pohled se brzy ukáže jako velice praktický. Hlava pilota se totiž otáčí do směru nejbližšího nepřátelského letounu a podle toho můžete zvolit tu správnou taktiku pro útok. K ovládání letadla použijte myš, joystick nebo klávesnici.

Druhou variantou cvičného letu je bombardování v 2D grafice. Svůj letoun vidíte z pohledu shora. Vidíte i vše, co je pod ním. Hra sice dostane nádech obyčejných arcade her, ale je to určitě odyš od náročných bojů v trojrozměrné grafice. K ovládání potřebujete myš a využijte obě její tlačítka. Levým střelíte a pravým uvolníte bomby.

Pak podle situace provedte obrát doprava či doleva a "vyleťte z obrazovky". Nezkoušejte uniknout směrem nahoru - určité vám vysadí motor a vy nevíte, v jaké jste výšce. Při pokusu o únik dolů jste pro nepřítele snadný terč.

Pokud jste zasaženi tak, že se nemůžete zúčastnit dalšího boje a letadlo je přitom ještě trochu ovladatelné, můžete pohodlně přistát v jakýchkoli "hlávkách zeli". Jste-li však sestřeleni a zabiti, očekává vás důstojný pohřeb. Pak si můžete vybrat ze tří variant:

1/ nahrát uloženou pozici

2/ začít hru znovu od začátku

3/ pokračovat ve hře s tím, že si vycvičíte dalšího pilota.

Při tzv. "strafingu", což je kulometný útok na pozemní jednotky, je grafika stejná jako při cvičném letu na barely. Uvidíte buď silnici, koleje nebo zákopy podél cesty. Útok na kolonu vozidel není obtížný, pokud nemá silnou obranu. Přesně padne po jednom zásahu, ale auta, stany s municí nebo protiletadlové jednotky chtějí zásahů mnohem víc. Proto střelte několikrát do stejného místa. Vagóny a lokomotiva už vyžadují značný počet dobrých zásahů, celý vlak se zničit prakticky nedá. Letíte-li nad zákopy, počítejte s tím, že vojáci nejsou do poslední chvíle vidět a jsou dobře ukryti. Vykouknou těsně před vámi a okamžitě po vás střelí. Proto stále "kropte" zem před sebou. Uvidíte-li za letu velký protiletadlový kanón, okamžitě ho zničte nebo se mu velkým obloukem vyhněte. Od něj totiž stačí jediný zásah. Let končí buďto úspěšným přeletem nad celým územím nebo sestřelením.

Sekce bombardování začíná asi po 25 úspěšných letech. Před každou se akcí objeví mapa území s cíli a rozmístěním všech objektů. Tuto mapu doporučuji pozorně prostudovat a pečlivě volit cestu k cílům mezi protiletadlovými stanovišti. V silné palbě můžete docela dobře cíl minout anebo být sestřelen při manévrování. V poslední čtvrtině války už proti vám létají nepřátelská letadla, která se vás snaží za každou cenu sundat.

Po skončení každého letu se objeví tabulka vašeho hodnocení. Čeká vás podle úspěchů pochvala nebo naopak při neúspěších pokárání. Zhruba jednou za měsíc se objeví tabulka nejlepších pilotů obou stran podle počtu sestřelů. A zase následuje deník, úkol, let a tak pořád dokola. Po posledním bojovém letu následuje triumfální přelet spojeneckých letadel nad osvobozeným městem.

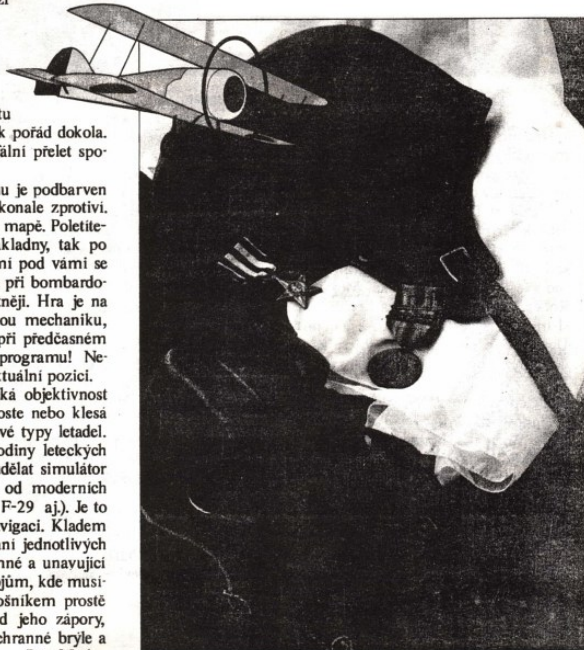
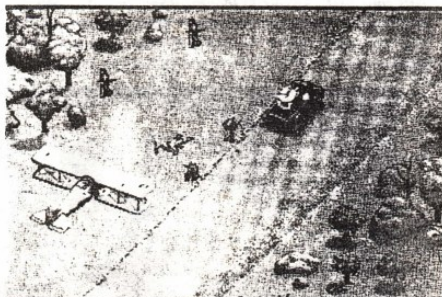
Moje osobní hodnocení? Celý běh programu je podbarven stylovou hudební, která se postupem času dokonale zprotiví. Dalším nedostatkem je špatný průběh letu po mapě. Poletíte stále jedním směrem od balonu či od základny, tak po chvíli zjistíte, že se znovu přibližujete. Území pod vámi se opakuje, našťastí to příliš nevdá. Také grafika při bombardovacích akcích by mohla být provedena kvalitněji. Hra je na dvě disky a když máte jen jednu disketovou mechaniku, musíte je každou chvíli vyměňovat. Pozor - při předčasném vyndání odjištěné diskety hrozí porušení programu! Ne příjemné je také, že za letu nemůžete uložit aktuální pozici.

Ke kladům Wings zejména patří historická objektivnost bojového deníku i průběhu bojů. Postupně roste nebo klesá aktivita nepřátel, do bojů jsou nasazovány nové typy letadel. Největším přínosem do stále se rozšiřující rodiny leteckých simulátorů je to, že se Cinemaware nebála udělat simulátor historického letadla. Je to dobrý odpočinek od moderních letadel, přeplněných elektronikou (F-16, F-18, F-29 aj.). Je to návrat ke klasickým leteckým metodám i navigaci. Kladem Wings je i několik druhů grafického zpracování jednotlivých akcí. Při tolika letech by bylo krajně nepříjemné a unavující vidět stále stejný obrázek. Proti moderním strojům, kde musíte neustále sledovat přístroje, je let s dvouplošníkem prostě pohoda. Klady ve Wings jasně převyšují nad jeho zápory, proto už jen zbývá nasadit leteckou kuklu, ochranné brýle a vzhůru do boje...

Petr Měrka

Wings Cinemaware 1990	
Excalibur 3/91 78 %	
2 idea hudba	2 grafika atmosféra
2	2

ST A



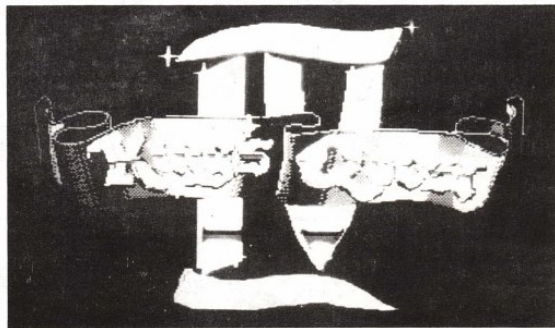
Kdo by se nechtěl stát hrdinou... Továrna na příběhy – Sierra On-Line

Nadpisem, vypůjčeným z reklamního sloganu, který uváděl jednu z nových her americké firmy SIERRA ON-LINE, začínáme rozsáhlý serial o dobrodružných příbězích této gigantické softwarové továrny. Toto porovnání není zdaleka nadnesené, neboť firma produkuje v posledních letech až pět nových her ročně. I když se to může zdát málo, musím vás ubezpečit, že jedna hra zabírá čtyři diskety, tedy 3 až 4 MB na 1 hru. A když si uvědomíme, že jádro celé firmy tvoří ani deset lidí, je to obdivuhodný výkon.

O hrách od Sierry toho bylo a bude ještě hodně napsáno nejen v Excalibru. Celý serial vás chce sezná-

mit s historií firmy a být jakýmsi minitestem všech jejích her. Zároveň se seriálem budem v rubrice "Jak dál?" uveřejňovat vždy alespoň jeden kompletní návod.

Když jsme tento serial začali připravovat, vznikla u nás v redakci určitá diskuse o tom, jestli psát o jednotlivých hrách v tom pořadí, v jakém přicházejí na trh a nebo se držet jistých tématických okruhů. Vznikl kompromis, nejprve si vždy povíme něco o vřecediňých příbězích najednou (King's Quest, Space Quest, Police Quest, Larry) a horké novinky si necháme na závěr serialu.



Rodinný klan

Hnacím motorem americké firmy je manželský pár, Ken a Roberta Williams. Oni jsou také zakladateli a hlavními vlastníky celé firmy.

Prezident firmy Ken Williams o počátcích firmy říká: "Původně jsem se zabýval myšlenkou dělat software pro seriózní potřebu, jakési programy přímo šité na míru zakazníka. Moje žena Roberta se přimlouvala za hry. Já jsem si myslěl, že je to jen taková hloupost. Uprímně řečeno, trochu jsem se zastýděl, když jsem po dvou letech činnosti firmy zjistil, že vydělávame nejvíce na počítačových hrách. Největším zlomem v činnosti naší firmy byl ale dopis od Steva Wozniaka, autora prvního počítače Apple, v kterém nám velice děkoval za naše hry. Ve svém dopise mi dal Steve najevo, že to, čím se zabývám, není máma práce. Vyjádřil se dokonce, že naše hry mají nejbližší tomu, k čemu on počítač vyvinul. Podpora ze strany tak významného člověka, jakým Wozniak rozhodně je, mne naplnila pýchou nad tím, co děláme. Shodou okolností se to stalo v době, kdy jsem to nejvíce potřeboval."

Zakladatel Sierry pokračuje: "Když dnes přijde do kanceláři naši firmy, hned ucítíte ten tlak, který se tu na každého pracovníka vyvíjí. Náš cíl je prostý - ten nejlepší software, který bude vždy o krok před protivníky v našem oboru, ale také před jinými firmami zabývajícími se." Naši hudební skladatelé chtějí vyniknout nad umělci nahrávajícími v dražích studiích. Animátoři se snaží překonat to, co nám každou neděli ráno televize předkládá jako animaci. V současnosti už nás brzdi jenom hardware, pak televizi přece jen asi předběhneme.

Moje žena Roberta a ostatní návrháři jsou hnáni snem, že nahradí audio a televizi něčím více vzrušujícím a interaktivním."

Roberta Williamsová k tomu dodává: "I já mám schovaný jeden dopis, který mám zvlášť ráda. Píše mi jedna americká máma - ...Děti se teď už vůbec nedívají na televizi. Neustále si hrají jen s Kouzelníkem a Princeznou, nebo hrají některou jinou z Vašich výtceňých her. Zjistili, že je televize nebaví, protože u sedí a koukají. Říkají, že televize je k ničemu neprovokuje, a tudíž je nudná a nezajímavá..."

Příběhy pro nejmenší

Roberta Williamsová vytváří hlavně hry, které jsou plné králů a princezen, kouzelníků a čarodějů, skřítků a obrů a hlavně dobra a zla. Nevýčerpateelnou inspiraci nachází v pohádkách a kreslených seriálech.

"... Většina dětí v USA, kterým ještě není 12 let, stráví polovinu svého volného času diváním do bedny. Já a Ken si myslíme, že je to velice znepokojující trend, a proto se ho snažíme všemožně změnit. Toto věkové rozpětí je velice důležité pro další vývoj dítěte. Jestliže bychom mohli dokázat, aby si dítě raději zapnul počítač s nějakou inteligentní hrou než televizní bednu, pak je vyhráno. Dítě si zvykne na druh zábavy, do které může neustále zasahovat svými povely (interaktivní zábava). Tu se pak snaží vyhledávat po celý zbytek života a to nejen na počítači."

Chtěla bych zajistit dostatek dobrého software, které by bylo k dispozici dětem, které neumi ještě číst a dětem základních škol, které mají doma počítač. Když se podíváte na světový trh se software, zjistíte, že počet her pro ty nejmenší je stále i dnes směšně malý. Skoro všechny produkty zaměřené na děti jsou typu - výchovné software - a těžko najdete něco, s čím si je radost zahrát..." objasňuje Roberta Williamsová svůj životní cíl. A právě proto se Roberta občas uvolní od své "královské série" a vytvoří něco, co je zaměřeno právě na malé děti.

Roberta si vzpomněla, že v dětství četla knihu Lloyda Alexandra "The Chronicle of Prydain". Když pak Walt Disney začal pracovat na animovaném filmu této pohádkové novely, vytvořila svoji interaktivní verzi.

The Black Cauldron - Černý hrnec

Černý hrnec byl první Robertin pokus zapůsobit na hráče "od dětského věku výše". Systém předávání instrukcí byl přepracován tak, aby si mohli hra zahrát i děti, které ještě neumí dobře psát. V Black Cauldron používáme jednoduché a předdefinované příkazy, takže je to hra vhodná i pro začínající angličtináře.

Do hry zabudovali programátoři firmu i šest akčních částí, aby se děti dokázaly odraďovat od logických problémů. Grafika a hudba pak byly vylepšeny za pomoci animátorů z Disney studia. Uplně nakonec byl celý naprogramovaný návrh vyzkoušen prostřednictvím malých amerických školáků. Pak teprve mohl být Černý hrnec klasifikován jako "dětem přístupný" a uveden na trh.

I když se Disneyova verze dávno nepromítá, stále se "The Black Cauldron" od Sierry vybírně prodává. Mezitím se Roberta zaměřila ještě níže ve své snaze zachránit dětský od válení se u televize. Jejimi dalšími potenciálními hráči měly být děti, které teprve začínají se čtením.

Mixed Up Mother Goose

Popletená Matka Husa

Svůj projekt pro nejmenší začala Roberta tématem Matky Husy. Domnívala se, že Matku Husu všechny americké děti znají. "Zjistila jsem, že na postavičku z knížek a comicsů sedmasedmátých let mají Američani už zapomněli, proto jsem se rozhodla vrátit ji do podvědomí dětí", říká o své nejjednodušší a zároveň nejobtížnější hře Roberta.

Konečný návrh "popletené Matky Husy" byl zamýšlen tak, aby znovu přivedl dětský svět do světa Matky Husy. Když se hra jednou zapne a běží, mohou děti

okamžitě převzít iniciativu, protože je k tomu zapotřebí pouze několik klávesnic nebo joysticku. Děti "se vtěli" do jedné figurky na obrazovce, která vypadá stejně jako ony, včetně barvy vlasů a etnického dědictví. Slova na monitoru jsou doprovázena obrázky. Například slovo "kráva" se objeví současně s obrázkem krávy.

Ke hře se dodává ohromný plakát na stěnu. V plakátu jsou malá zavřená okna. Ty děti postupně otevírají a dostávají pokyny pro úspěšné pokračování ve hře.

V jedné studii, kterou vypracovala skupina reklamních agentů od Sierry v roce 1988 bylo zjištěno, že v rodinách, které vlastní počítač, se lidé dívají na televizi o polovinu méně než ostatní. Roberta Williams si myslí, že zvíťazí. Kdo by se s ním chtěl přit?

Software z kuchyně

Roberta Williamsová je opravdu nejpilnější ze Sierry týmu. O svých začátcích ale tvrdí: "V roce 1979 jsem pracovala jako programová novička a nebylo to ono. Nebyla jsem si jistá, zda mě baví počítačové hry - nebyla jsem si jistá, zda mě baví počítače vůbec."

Pani Williamsová brzo změnila svůj názor na počítače a počítačové hry. Když její manžel přinesl z práce počítač a jednu z prvních klasických textových her, brzy na to Roberta zabrala. Oba dva se začali horečně shánět po dalších, sehnali jich jen pár a ty za moc nestály.

"Tehdy jsem přišla na to, že by bylo možná zábavné něco takového dělat. Tak jsem si sedla ke kuchyňskému stolu a začala psát námět, namalovala jsem si řadu obrázků..." nastiňuje Roberta počátky firmy.

"Přišel k nám někdo od IBM a požádal nás, abychom navrhli barevnou počítačovou hru. Jednalo se o propagaci jejich nově vyvíjeného modelu. Vše bylo přísně tajné...". Počítač se jmenoval PC a Sierra pro něj vytvořila hru King's Quest. Poprvé se mohly postavicky hry pohybovat po celé obrazovce, mohly se "schovávat" za předměty, které je obklopovaly. Byl to počátek trojrozměrného dobrodružství.

The King's Quest

Hra King's Quest se dostala na trh v roce 1984 a předznamenala novou éru nejen v historii firmy Sierra On-Line, nýbrž také v počítačových grafických dobrodružstvích vůbec. Schopnost operačního systému IBM zvládnout na tu dobu tak plnobarevnou a složitou hru pomáhala "Velké modře" nejen prodávat jejich nové počítače, ale také zvyšovat prestiž Sierry na americkém trhu.

King's Quest I: Quest for the Crown

Hledání koruny

KQ I je hra o dlouhém hledání Sira Grahama po třech magických pokladech, které musí přinést do království v Daventry. Graham se musí postavit obludám, skřítkům, drakům a obrům, aby získal vytožené poklady. Ty musí za stanovenou odměnu donést dobrému králi Edwardovi.

V letošním roce světlo světa spatřilo již páté pokračování příběhu královské rodiny z Daventry. Každé z pokračování této série těži z vylepšení počítačového hardwaru a vlastního vývoje Sierra software (Sierra Creative Interpreter - SCI).

King's Quest II: Romancing the Throne

Romance kolem trůnu

Graham, nyní již král Daventry, se vydal hledat královnu. Aby ji našel, musí cestovat na vzdálená místa. Svou vyvolenou najde ve vrcholku ohromné věže. Na své cestě za štěstím musí čelit mnoha nebezpečím a nástrahám, z nichž Dracula není tím nejmenším.

King's Quest III: To Heir is Human

Dědictví je lidské

Tato hra se částečně odchyluje od vynásené země Daventry. Mladý člověk jménem Gwydion se musí osvobodit od zlého a krutého čaroděje tím, že použije jeho vlastní magii. Pak se musí vydat na nebezpečnou cestu do vzdálených končin, aby tam našel své pravé jméno, svoji identitu a královský osud.

King's Quest IV: The Perils

of Rosella - Dobrodružství Roselly

Princezna Rosella se vydá do země Tamir, kde musí najít kouzelné ovoce a přinést ho svému churavému otci. Mnohé známé pohádkové postavy se proti ní spiknou, aby vyzkoušely její odolnost a ztížily Roselle hledání. (S Rosellou se blíže setkáme v příštím čísle).

pokračování v příštím čísle



OSM KONTRA ŠESTNÁCT

Protože Excalibur je zatím jediným časopisem u nás, který se zaměřil především na počítačové hry, dostal tak do vinku nelehký úkol. V jednom čísle našeho měsíčníku píšeme jak pro fanoušky "starých dobrých" osmibitů, tak i pro nastupující generaci šestnáctibitů. Na Západě takový časopis, kde byste vedle sebe našli Sinclaira společně s Atari ST, už dávno nevychází. Každý počítač má svůj specializovaný časopis.

Známe velmi dobře situaci mezi počítačovými fandy v ČSFR. Začínají většinou na Sinclairu. Commodoru 64, nebo na malém Atari. Největší část našich čtenářů jistě najdeme mezi spectráckými "gumáky" a "plusáky", silně podporovanými domácími Didaktiky. Početná je i rodina uživatelů osmibitových Atari, které k nám dovážel v letech 1987-89 Tuzex.

Mnoho osmibitových mladíků vyrostlo do věku, kdy už nějakou tu inflační korunu můžou vydělat a začínou se poohlížet po něčem větším. Vedou je k tomu nejrozumnější důvody. V zaměstnání mají PC, tak proč něco do práce neudělat doma. Nebo se dostali na školu a šestnáctibitový počítač jim ulehčí studium. Nebo je už omrzelo neustále "honit" magnetofon a čekat nekonečných pět minut, než se pro-

gram do paměti nahraje. Tak pomalu, ale jistě roste rodina domcích "Pisíčkářů", "Amigistů" nebo "Esteckářů".

Ne, nechci vám na tomto místě radit, na kterého z těchto rychlých šestnáctibitových koňů vsadit, ale dokázat vám, že malý osmibitový kolega nemusí hned po nákupu většího putovat do šuplíku nebo do bazaru. Vždyť na osmibity stále existují výtečné hry, které často předčí i hry na šestnáctibitech.

Na následujících stranách budeme testovat hry na osmibity a hned vedle jejich stejné nebo velmi podobné verze na šestnáctky. Při tomto srovnávání půjde hlavně o jedno - ukázat vývoj popisovaného typu hry. Proto se nedivte, že hry na "malé miláčky" jsou staršího data, vždyť tady byly dříve! L.L.G.

PS: Ten, kdo se vážně rozhoduje, že předsedlá třeba ze Sinclaira na něco většího a stále není rozhodnut, co by to tak asi mělo být, by si měl pořídit publikaci Osobní počítače, kterou vydala naše firma už v minulém roce. Za 20,- Kčs se dozvíte o PC, Amiga, Atari, Archimedes i o těch dalších šestnáctibitech opravdu všechno. Objednávky posílejte na adresu redakce.

Manic Miner

Jsem bláznivý horník a kdo je víc!

Manic Miner se asi stane hrou, která bude v Excaliburu držet jeden rekord. Recenze po osmi letech! Příhody silného horníka jsem totiž hrál na Sinclairu už v roce 1983.

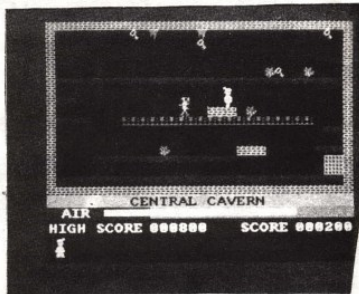
O této hře píší proto, že do počítačových her a také do oblasti teorie zábavy přinesla několik nových prvků. Je to možná první představitel her "arcade" Skákej a sbírej. Postavička běhá po dvojrozměrném bludišti, které zabírá celou obrazovku (první znak podobných her) a musí sebrat předepsaný počet předmětů (druhy znak). Celé snažení je časově omezeno (znak třetí, který ale není nutný). Postavička nemá žádné zbraně, nemůže v žádném případě nebezpečné objekty nikterak zničit. Nezbyvá, než přes různá nebezpečí jen skákat a zase jen skákat a to je poslední, nejvýraznější znak her typu Skákej a sbírej. Pád z velké výšky většinou znamená ztrátu jednoho života.



Klasika

Když seženu nějakou novou hru Skákej a sbírej a přijde si ji někdo nahrát, na jeho zvědavou otázku o hře "Co je to za?" odpovím: "To je klasika, něco jako Manic Miner na Spectru!". Opravdu, za těch pár let, co je Horník na světě, se stal charakteristickým představitelem svého druhu.

Obsahuje všechny znaky typu hry Skákej a sbírej v té nejryzejší formě. Postavička horníka (mimochoodem strašně malá, na hranici únosných rozměrů 8x16 bodů) musí v každé úrovni - podzemní jeskyni, sebrat několik zářících klíčů a dostat se východem rychle pryč. Všechno to musí stihnout dřív, než mu dojde zásoba vzduchu - tedy v časovém limitu. Jeskyni je dvacet a se třemi životy je budete procházet pěkně dlouho, než vyfáráte na povrch a setkáte se se svou rodinou.



Po výtvarné i hudební stránce nepříliš náší hra nic světoborného. Je to patrně tím, že to ještě v té době programátoři "moc neuměli" a byli omezení malou pamětí.

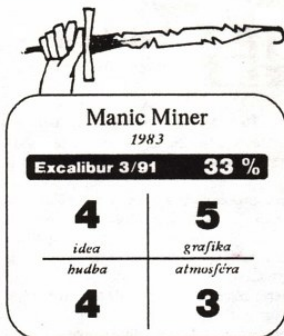
Manic Miner se dočkal několika pokračování. Jet Set Willy I-III, jak se nová hornická série jmenuje, přináší do Skákej a sbírej nový další prvek. Jeskyně (jednotlivé obrazovky) jsou mezi sebou navzájem propojeny a tvoří ohromný labyrint. Předměty v těžkých místech bludiště nemůžete pracně sbírat a můžete si je nechat "na potom".

16 Retro, které se nevyvedlo

Po sedmi letech se Manic Miner dočkal své verze i na Amigu. Za těch dlouhých počítačových sedm let udelal vývoj v arcade hrách velký skok jak v používání grafiky a animace, tak i ve využití doprovodné hudby. Byl jsem na Minera hodně zvědav. Překvapí?

Ne, rozhodně ne! Nicím neoslňl. Hra má vážné nedostatky, co se týče nároku na hardware počítače. Horník na Amigu potřebuje přesně 1 MB, ale ani o chlup více nebo méně; a už jste někdy dělali z dvoumegové paměti jednogovou? Silný horník dostal své nové tělo, jak se na pořádnou postavku z šestnáctibitového počítače patří, ale vůbec mu nesluší. Jeskyně jsou barevnější a graficky zpracované, ale nicím vás příliš neupoutají. Muzika je taková nemastná, neslaná. Výsledkem je, že hru si tak zahrajete jednou, dvakrát a už se k ní vícekrát nevrátíte.

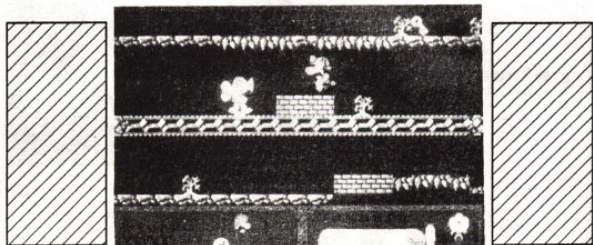
Škoda, že programátoři nové hry vzali Manic Minera tak vážně. Lépe by udelali, kdyby se pokusili o jakousi "simulaci" Spectra. Při nahrávání z disky se po okrajích obrazovky mohly objevit "load" pruhy a rámeček pro samotnou hru se mohl smršknout na dvě třetiny monitoru - tzv. "Sinclair Dynamic HAM Mode". Po nahrávce by obraz mohl zčernat a objevit se nápis



"Tape loading error", který nejen Sinclairisty doháněl k šílenství víc, než samotný bláznivý horník. Po dalším úspěšném nahrání by pak Miner chodil tak, jako za starých osmibitových časů.

A po resetu Amigy by místo ruky s disketou mohlo naskočit "© 1982 Sinclair Research Ltd".

Jak by se vám takto pojatý převod líbil? Mě rozhodně ano.



ARCANOID

Hra Arcanoid je opět jakýmsi zrovňm příkladem ve své kategorii. Mohli bychom ji pojmenovat Rozbiječka. Pálkou se odráží míček, který rozbíjí rozdílné obrazce poskládané z jednotlivých cihlíček. Hrací plocha je ze tří stran uzavřena stěnou. Poslední strana je volná a pomocí pátky musíte odrazit míček zpět do hry mezi zdi. Když se vám to nepovede, míček vyletí z obrazovky a vy přijdete o jeden život. V Arcanoidu byly použity prvky z "prehistorických" herong a Wall, které kralovaly západním hernám v letech 1979-81.

Co přinesla hra Arcanoid převratného, že se z ní stala počítačová klasika? Mnohem zpracovanější a barevnější obrázky, snadné ovládání a dokonalou animací pátky a míček, který konečně lítal všemi směry. Ovšem ten největší nápad je ještě někde jinde. Z některých rozbíječích cihel vypadávají válečky s písmeny. Pokud váleček pátkou zachytíte, získáte vždy něco extra. Je to třeba život, větší pátky, znáobení míčku nebo otevření brány do další úrovně.



Rozbij zeď!

Arcanoid nebyl první rozbíječ hrou na Spectru, kterou jsem hrál. Když jsem si pořídil "gumáka", měl jsem jedinou hru. K počítači byla přiložena demo kazeta s kratičkou ukázkou, která se jmenovala Wall. V ní jste rozbíjeli šest řad cihel. Wall byl velice primitivní, míček se mohl odrazet jen šikmo nebo kolmo vzhůru. Protože však celá byla napsaná v Basicu, mohl jsem se v programu, jako naprostý začátečník, různé "štourat" a upravovat ji tak k obrazu svému.

Další rozbiječka na Sinclairu přišla s další demo kazetou, tentokrát k "plusku". Jmenovala se Pelota a byla nepoměrně rychlejší, protože už byla napsána ve strojovém kódu.

Protože výška a šířka okna, ve kterém poletuje míček, není stejná, děl se rozbiječky ještě na dva druhy - horizontální a vertikální. V prvním případě jezdim s pátkou doleva a doprava v dolní části monitoru. A protože je

podélná obrazovka širší, máme s odražením míčku větší práci. Ve vertikální rozbiječce jezdim s pátkou nahoru a dolů, hlídáme užší stranu. Na zeď pak zbývá na obrazovce větší místo, proto je hra často mnohem delší a složitější. Ve Wall hlídáme delší stranu monitoru, patří mezi hry prvního druhu. Pelota je zas hrou vertikální.

Arcanoid je horizontálním typem, míček honíme pátkou doleva a doprava. Verze na Sinclair byla hotová v roce 1985, ale do té doby jste mohli zeď v Arcanoidu rozbít někde jinde. Kde že to bylo?

Arcanoid byla původně hra určená pro herny. Svou povahou a délkou jedné partie musela rychle plnit kasičku automatu čtvrtolary. Byla to také jedna z prvních her japonské firmy Taito, která se předělávala z automatů na domácí počítače.

V Arcanoidu se tedy s třemi životy musíte probourat přes třicet dva úrovně. V těžkém zadání vám budou pomáhat válečky, které se na vás z rozbít zdi občas vysypou. Váleček s písmenem 'D' vám přidá další život, váleček 'B' otevře dveře do další úrovně. Výhodné je také zachytit padající 'L'. Na vaši pátku se

pak nainstaluje laser a rozbičci hra pak dostane příchuť strileček. A v 33 level na vás nečeká zed, ale hlava Arcanoida. Bude chvíli trvat, než ji zlikvidujete, ale co byste pro vítězství neudělali!

Arcanoid přinesl do poměrně fád-ních rozbičcích her nové prvky, a tak není divu, že se stal hitem. "Proč toho nevyužít a nevydolat z kapses hráčů další dolar nebo jen?" řekli si Japonci. A tak na sebe Arcanoid II nenechal dlouho čekat. A přinesl opět další novinku - možnost hry dvou spoluhráčů najednou.

Arcanoid neoslňuje grafikou ani zvukem, vše je usměrně a strohé. Nic proti tomu, v těchto typech her, to ani není zapotřebí.

16 Další cihla do zdi Arcanoidu

Hra převodem na šestnáctibitové počítače nic nezískala, ale ani nic neztratila. Nebudeme tedy zabírat místo, vše podstatné již bylo napsáno. A tak jen malé přáníčko: Kdyby jen všechny převody dopadaly stejně dobře!

Kdo by si ale chtěl "zarozbíjet" na úrovni, ať si sežene hru Crack. Je podobná Arcanoidu, ale má mnohem lepší obrázky i zvuky. Přitom má spoustu různých voleb hry a dokonce si můžete vytvořit v editoru hry i vlastní zed, určenou k demolicí.

PINBALL

Díváte se rádi na západní filmy ze současnosti? Kdo by se nedíval, že? A všimli jste si, že téměř v každé hospodě stojí podlouhlý automat s prosklenou horní deskou, ve které se prohání těžká ocelová kulička? Říká se mu pinball, nebo častěji flipper. Za drobnou minci dostanete nejčastěji pět životů - kouli. Natáhnete pružinu a jednu kouli vystřelíte do hry. Protože hrací plocha je šikmá, má koule snahu spadnout do dolní díry. Pomoci dvou spodních "pacek" ji musíte stále udržovat ve hře. Koule naráží na nejrůznější překážky a pružiny, a tak to při hře pořádně cinká. Mechanické počítačadlo vás informuje o vaší úspěšnosti.

Vidím přesně před sebou ten často používaný filmový scénář: Hrdina si koupí pivo, postaví si o hů nahoru na flipper, vhodí do stroje čtvrtáček a hrou si krátki čekání na patřáka. Opravdu stále nevíte, o co jde? Tak jestli to nemáte daleko do Prahy, zajděte si na Vystaviště (byvalý Jula Fula) a za dvě nebo za pět korun si tam flipper zahrajte. Nebo...

...nebo si pořídte flipper na počítači. Tohle cvrknadlo je na všechny druhy počítačů, takže hrát ho může každý. Udělat jakýsi simulátor flipperu na počítači se samo nabízí. Nic se nemusí vymyslet, hra je přímo připravena pro počítačové zpracování, ovládání je jednoduché a hrací deska se nechá na programátorově fantazii.

Je tu ale malý háček. Udělat počítačové cvrknadlo tak, aby se co nejvíce podobalo skutečnosti, je velice těžké. Naprogramovat tu správnou dynamiku skutečné ocelové kuličky vyžaduje hodně umění. Ta se přece nemůže pohybovat stále stejnou rychlostí, její dráha také nemusí být vždy přímá. A ovládání "pacek"? To je kapitola sama pro sebe. Každý hráč "hospodského" cvrknadla přece ví, že do koule může ramínkem jen tak lehce ždůchnout nebo i pořádně bouchnout. To je doopravdy programá-



Arcanoid - 8

číslo 1986

Excalibur 3/91 49 %

4

idea
hudba

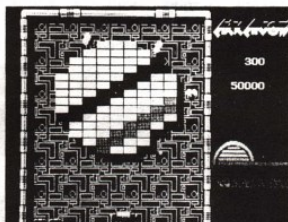
3

grafika
atmosféra

4

3

SPECIALITY: Pro toho, kdo má počítač Spectrum nebo kompatibilní, je tu jeden podvůdek. Napiš do Hi-score PBRAIN. Má to ovšem malý háček. Jak se do tabulky dostat, když výsledek jsou tak vysoké?



Arcanoid - 16

číslo 1987

Excalibur 3/91 52 %

4

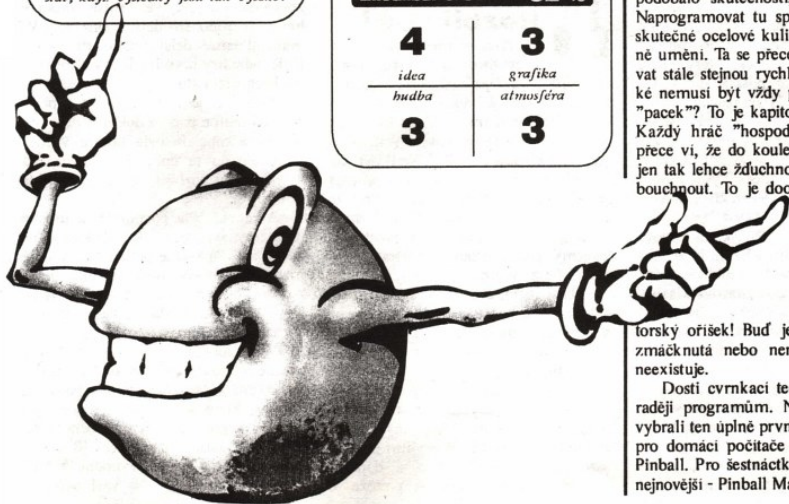
idea
hudba

3

grafika
atmosféra

3

3



torský oríšek! Buď je klavesa ovládání zmáčknutá nebo není, nic mezi tím neexistuje.

Dostí cvrknací teorie a věnujme se raději programům. Na osmibity jsme vybrali ten úplně první flipper, který byl pro domácí počítače naprogramován - Pinball. Pro šestnáctky jsme zvolili ten nejnovější - Pinball Magic.

8 První, ale stále výborný

Osmibitový Pinball je stejně starý jako Manic Miner - tedy ročník 83. I když je to první pokus o počítačový flipper, nedopadl vůbec špatně. Dokonce se odvažím tvrdit, že je ve své osmibitové "kubatuře" na čele a dělí se o první místo s Advance Pinball, cvrnkadlem z r.1989.

Uvědomte si, že program byl napsán na 16Kb Sinclaira, takže nemůže být delší než 9Kb! Proto také stále cvrnkáme jen na jedné obrazovce, ale stojí to zato. Hra má ten správný švih a když už to umíme, jednu kouli dokážeme pinkat i čtvrt hodiny. Životů - kouli máme na začátku pět. Ani když rozsvítíte všechna písmenka nahoře, nesmíte počítat s tím, že by vám přibyla do hry nějaká koule extra. Kulíčka je sice malá, zato litá pěkně svízně. Zvuky flipperu nejsou moc skutečné, ale nemůžete chtit všechno.

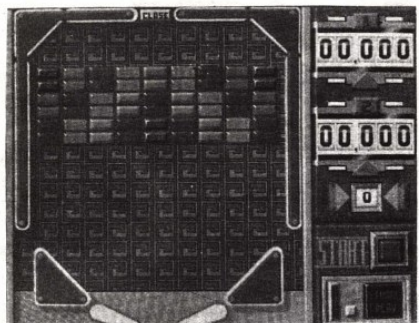
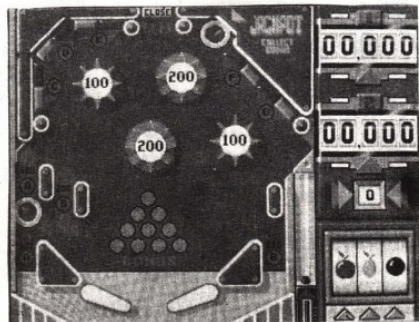
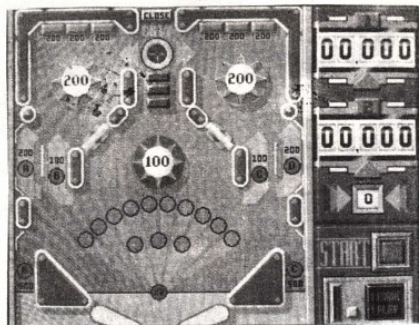
16 Cvrnkadlo pro náročné

Chcete mít doma dvanáct flipperů? Mám vážné podezření, že by se vám asi nevesly do pokoje! Proto si raději kupte program firmy Loriciel - Pinball Magic. Na jedné disketě totiž najdete dvanáct úrovní, jednu lepší než druhou. Každá level se od druhé něčím liší. Dokonce je tu jedna alias Arcanoid, kde musíme zlikvidovat chlípky zdi. Nebo kombinace cvrnkadla s dalším hospodským automatem - Jackpotem (správně "česky" forbesem), kde se točí tři koutouče štěstí.

Koule je přiměřené veliká a pohybuje se skutečně předpisově realisticky. Totéž platí pro obě klacky, které ovládáme pomocí tlačítek Alt. Další chůvkou je tu třesení s celým autem. A kdo si myslí, že to je maximum, co jde z takové simulace cvrnkadla vymáchnout, ten se velmi mylí. Cely automat jde ještě naklánět doleva nebo doprava. Jak třesení, tak naklání se při skutečné hře používají, dá se tak částečně ovlivňovat směr pohybu koule. Ale při tomhle nešetrném způsobu hry se může stát, že automat najednou zhasne a packy přestanou reagovat. To je trest na podvodníky! Proto to ani na počítačové verzi s tím natřásáním neprehánějte!

Grafika, která vyplňuje celou obrazovku, používá pěkných pastelových tónů a je velmi přehledná. Hudební doprovod je jenom při úvodu hry. Při samotném hrání se ozývají perfektní zvukové efekty jako ve skutečnosti: A kdo se chce ve zručnosti zacházet se stříbrnou koulí poměřit s přítelem, má tu připraven mód pro dva hráče.

Celkem vzato je Pinball Magic tou nejlepší simulací cvrnkadla, která je v současné době k dostání. Přitom to slovičko simulace je tu mnohem více na místě, než je tomu třeba hned na následující stránce...



Pinball 1983		Pinball Magic Loriciel 1990	
3	4	3	2
idea	grafika	idea	grafika
hudba	atmosféra	hudba	atmosféra
4	2	2	1

Excalibur 3/91 **48 %**

Excalibur 3/91 **72 %**

Nahoře:
Klasické cvrnkadlo se vším všudy.

Uprostřed:
Pinball a Forbes, padnou vám tři stejné symboly?

Dole:
To je stále Pinball, i když to spíš vypadá jako Arcanoid.

Simulace "dvou kol"

HARLEY DAVIDSON

16



Firma Mindscape po úspěšné "motorové" hře Easy Rider Trip na počítačích řady PC se rychle pustila do dalšího díla na dvou kolech. Za pár měsíců byl na světě simulátor motorky Harley Davidson, sen všech kluků na Pionýrech, Babetách a Simsonech.

Cesta do amerického městečka Sturgis je dlouhá a velká slavnost rokerů začíná již za deset dnů. Proto vyndej z garáže svého "nabělského" Harleye a nasad mu pořádné ostruhy! Na cestě napříč Kalifornií až na sraz tvrdých amerických hochů tě nečekají u silnic jenom přídržné dívky, ale také různé závodní soutěže. Výhry v nich použij na nákup benzínu a opravy. Nezapomeň si nechat i nějaký ten dolar na úpravu vzhledu. Neboť pozor: Kdo chce mezi rokerů na srazu něco znamenat, musí mít nejen nadupanou káru, ale taky bezva brejle proti slunci a pořádné tetování!

Až budeš chtít hru hrát, nejprve si musíš vybrat mezi čtyřmi stupni obtížnosti (podle délky vlasů), rozdělit si ještě prvních třicet bodů, které dostaneš pokaždé do začátku; mezi svých pět vlastností. Můžeš se tedy hned od startu stát odborníkem přes motory a jejich seřizování, nebo tvrdým závodníkem. Tak a jede se!



Pro ovládání hry můžeš použít joystick, myš nebo klávesnici. Ale ať zvolíš cokoliv, je ovládání trochu nemotorné a budeš si na něj muset chvíli zvykat. Graficky je tato "velká jízda" sotva okouzluje, zdaleka se nemůže měřit s "Test Drive" nebo "The Cycles" od Accolade. Zvuk motorky dělá stále jenom brumbrum, zato hardrockové skladbě v úvodu se nic vytknout nedá. Problém Harleye je však úplně někde jinde: Navzdory poměrně dobrým trikům a možnostem hry je vyjet na motocyklu prostě nuda! Já se na půl cesty obrátil, uklidil Harleye do garáže a ze šuplíku si vyndal zaprášené gumové Spectrum a nahlásl si...

Harley Davidson

Mindscape 1990

Excalibur 3/91 42 %

3

idea

hudba

3

grafika

atmosféra

3

4

SPECIALITY: Předností hry je možnost nahrávky stavu hry a tabulky nejlepších výsledků na extra disk. Proto než začneš hrát, měj jeden naformátovaný disk vždy při ruce.

.... FULL THROTTLE



Full Throttle - Plný plyn od Microstille je za letos už chystal do školy - vždyť je to "starší" z roku 1985. Ale i přes svůj kmetický věk mají tyto závody motorek stále něco do sebe. Byla to první solidní závodnická hra na osmibity, která by se jistě neztratila mezi zaplavou nových "pozemních" simulací.

Full Throttle má všechny základní prvky, které by měly dobré moto-simulace mít. Treba výběr z několika závodních tratí, na kterých se jezdí ve světě seriál mistrovství světa. Na každé dráze si můžeme vybrat počet kol, které chceme absolvovat (jedno až pět). Nejprve si zaježdíme trénink (practice) a pak se hned pustíme do závodu.

Na trati začne kroužit čtyřicet motorek a tvoje je jako poslední. Převodovka na motorce je automatická, nemusíš se tedy starat o řazení, stačí jenom joystick tlačit dopředu a brzy jedeš tak, jak se má - na plný kotel. Když vyjedeš z dráhy, nic hrozného se neděje, jen rychlost se trochu sniží. Horší je náraz na jiného závodníka. Pak rychlost klesá na nulu a ty se musíš znovu rozjíždět. Obvykle se tak propadneš nejméně o deset míst a ještě se ti snadno stane, že rychlejší jezdec do tebe znovu fukne. Znovu musíš roztláčet a pak už koukáš poslednímu na záda. Da ti to ze začátku hodné práce, abys dojel alespoň do desátého místa na té



Full Throttle

Microstille 1985

Excalibur 3/91 61 %

3

idea

hudba

3

grafika

atmosféra

4

2

nejrovnější dráze!

Krajina ve Full Throttle nehyří detaily, vše je podřízeno rychlosti a dynamice závodu. Ukazuje se, že i u pomalých osmibitů může silnice rychle "utíkat" a pohorí na horizontu se plynule měnit. Zvuky s přihlednutím k omezeným možnostem malých počítačů nejsou špatné. Hra, na rozdíl od Harley Davidsona, chytne už od počátku a pro mnohé z vás se již stala "klasikou", asi tak jako pro mne.

Jak to na počítačové silnici dopadlo?

Ti, kteří začínali na Sinclairu a přešli třeba na Amigu (jako já), se jistě budou divit, že jsem k Full Throttle vybral Harleye. Vždyť přeci existuje mnohem podobnější hra - The Cycles - závody motorek na okruzích. Odpovídám: Podívejte se pořádně na obrázek ze hry Harley Davidson. Pohled na záda závodníka, silnice a typické hory, které v zatáčkách putují zleva doprava a naopak. Vše je podobné osmibitové Full Throttle.

Budu ke klasickým motorkám ze Sinclaira ale taky trochu kritický. Co jim chybí? Nemůžete jet všechny tratě najednou v jakémsi světovém poháru. Chybí tabulky s nejlepšími jezdci a nejrychlejšími časy. Dokonce mám vážné pochybnosti, že si počítač celkový čas závodů vymyslí. Kdyby měl tu celou statistiku závodů v paměti, měla by se ukládat jako data na kazetu (disk). A faze-ni? Automatika je už překonána, motor do oáček dostanete jenom ručně!

To všechno už na šestnáctibitových The Cycles najdete, ale o tom až příště.

Karate - s holýma rukama proti počítači

Tvůrci her hledali náměty, kde se dalo. Na řadu musely logicky přijít i sporty. Kopaná, hokej, basketbal, baseball a hlavně karate. Proč je tolik her s námětem karate? Je to patrně tím, že v tomto druhu sportu je i nějaké to násilí. Autoři her si patrně myslí, že když jsou tak úspěšné "arcade hry" typu Rambo, tak by hráčům mohla počítačová krev chybět. Vznikla tak řada her - zápasů, kde se bojuje "až na doraz", dokud jeden z bojovníků nezemře. Ty však popisovat nechceme.

Představíme vám dvě hry, kde jde hlavně o sport. Násilí v nich ustupuje do pozadí.

Way of Exploding Fist

Cesta výbušné pěsti je první počítačová hra typu karate, která za něco stojí. Před tím jsem se na svém "gumovém" Spectru setkával jenom spíše s parodiemi na karate, ale Fist mě hned od počátku očaroval.

Hra vysoko zvedla laťku počítačové grafiky a ukázala, jakým směrem se má ubírat dokonalá animace. Zde poprvé zápas dostal trojrozměrnou hloubku. Přes dvě desítky úderů karate nabízi bojovníkům řadu možností a dokonale iluzi opravdového boje.

Chvaty jsou rychle a odpovídají skutečnosti. Další předností Fistu, která zvyšuje mezi uživateli její oblibu, je možnost hry dvou hráčů proti sobě. Tato volba se zapíná klávesou "2".

Way of Exploding Fist se pro svou popularitu dočkal už dvou pokračování. Myslím si ale, že se dalším dílům už nikdy nepodaří překročit oblibu "jedničky".



Way of Exploding Fist

Melbourne House 1986

Excalibur 3/91

64 %

2

idca
hudba

3

2

grafika
atmosféra

1

Budokan

Budokan také patří do početné skupiny sportovních bojových her. Je to další variace na osvědčené téma. Jak se Elektronické Arts dokázaly vypořádat s vyčerpáním námětem bojových sportů? Budokan poskytuje řadu možností a nad každou se srdce neohroženého bojovníka určitě rozplesá. Spojuje v sobě několik bojových umění Dálého východu.

Jako zápasník nováček bys měl navštívit veškeré bojové školy a naučit se všem způsobům boje. Prvním jistě bude klasika - karate, boj s prázdnými rukama. V jiné škole se zase naučíš ovládat boj s bambusovou tyčí. V další poznáš nunchaku - dvě krátké hůlky svázané provázekem. Kendo je poslední škola v Budokanu a pro tento velmi



pokračování na str. 18

Tentokrát opět něco pro Sinclair – na prostřední dvoustranu jsme vybrali hru, která je mezi "spectristy" poměrně rozšířená. Protože je to starší kousek, je dost pravděpodobné, že někteří z vás Hundru dohráli. Pro ty ostatní přetiskujeme mapu i návod.

Pokud vím, tak Hundra nebyla předělávána na šestnáctibitové počítače, a proto ji musíme hodnotit v původní Sinclair verzi i s jejími nedostatky. Hra byla vytvořena ve Španělsku a její práva na distribuci zakoupila známá firma DYNAMIC v roce 1987.

Je to klasická 2D bludištkovka lehce zkomplikovaná hledáním a používáním klíčů. Děj hry je směšně naivní: v blíže neurčené severské zemi si šťastně žije vikingský vladař se svou chotí – Hundrou. Vládce je však zlými silami unesen na jeden bezejmenný ostrůvek v Atlantickém oceáně. Jeho ženě nezbyvá nic jiného, než si připnout brnění, oškrábat zrezivělý meč (zn. Stainless Steel Czechoslovakia), nasednout na loď a vyrazit na širé moře. Hundra ten zapadlý ostrov po dlouhém hledání přeci jen najde. Protože je to ješitná ženská, nařídí své družině, aby zůstala na lodi, že si svého mužička osvobodí sama. Po krátkém severském rozloučení Hundra doplave na břeh. V tomto momentě hra začíná a vy přebíráte úlohu drsné nordické ženy.

S použitím mapy musíte najít 3 diamanty. Jen tak můžete osvobodit vašeho manžela, který je připoután ke stromu úplně vpravo. Hned na začátku hry zjistíte, že váš meč zrezivěl natolik, že bude lepší bojovat za pomoci magické energie.

Já osobně jsem hru dohrál bez podvodu (treninku) a docela mě to bavilo. Hra je i přes svou jednoduchost poměrně zajímavá. Grafické zpracování na Sinclairu je obstojné, horší je to však s hudbou – hanba mluvit. Byl bych ale nerad, aby si majitelé Sinclairů špatně vykládali náarážky na možnosti jejich počítače. Taký jsem měl dlouho "gumáka", ale je třeba se na věci dívat objektivně a srovnávat programy s podobnými na Amize.

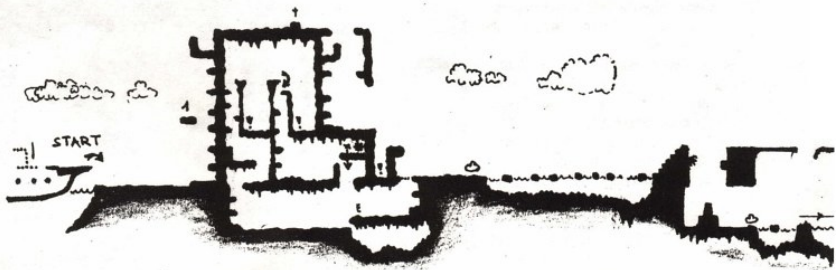
HUNDR



Dvoustranu připravil
ANDREW

(ZX)

(64)



DRA

Hundra

Dynamic 1987

Excalibur 3/91

51 %

3

idea
hudba

2

grafika
atmosféra

4

2

SPECIALITY: Pro zbabelce:

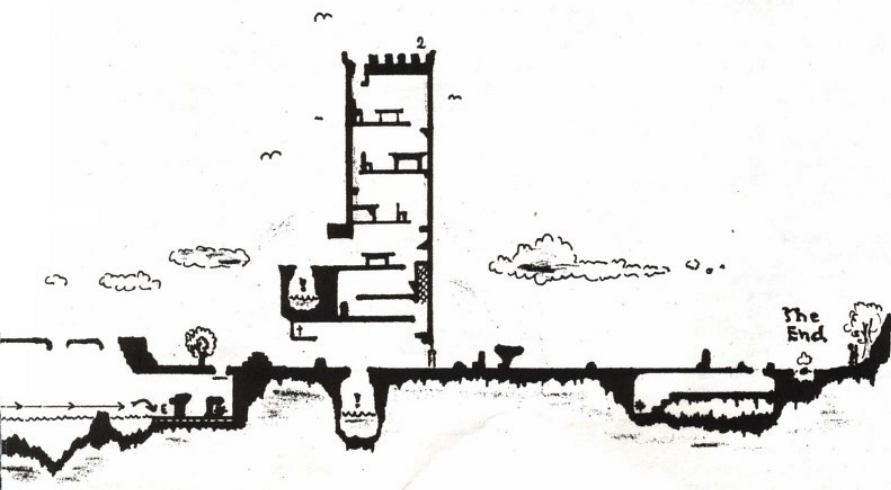
POKE 41375,0 energie

POKE 41430,0

POKE 41431,0

POKE 41432,0 životy

Od startu se dejte doprava až ke skále a vylezte nahoru (klíč po cestě nesbírejte). Teď jděte doprava (křížek také ne-sbírejte, není zapotřebí). Pak spadněte dolů, doprava a skočte doprava dolů, jinak byste zapadli do pasti. Dojděte až k vodě, přeskákejte po kamenech doprava, po schodech nahoru, skočte doprava a dojděte k vodě. Tam plave nějaké dřevo zleva doprava, naskočte na něj. Dojeďte na něm až doprava. Seskočte napravo, v místnosti vezměte diamant vpravo dole. Pak se vydejte nahoru a tam doprava. Dojděte až k velké díře v zemi. To je hradní příkop, jakási pastička pro vetfelce. Přeskočte a v následující místnosti jděte nahoru. Nyní se řiďte podle mapy, musíte se dostat až na vrchol věže. Vpravo na konci cimbuří leží klíč. Vraťte se na levý konec cimbuří a velkým skokem skočte doleva. V pádu držte joystick stále doleva. Po dopadu se dejte doleva, přeskákejte rozbité mosty až k první vodě. Přeskákejte po kamenech směrem doleva. Protože máte klíč, otevřte vlevo tajný průchod do skály. Spadněte do otvoru. Jděte co nejvíce vlevo a pak vyskákejte o tři obrazovky nahoru. V té nejvyšší opatrně přeskočte jámu a podle šipky na mapě seskočte do úzké šachty. Slezte dolů a jděte doprava. Dojdete do místnosti s druhým diamantem. Vyskočte na plošinku, na které diamant leží. Pozor, je zde nepříjemné propadliště v podlaze! To musíte přeskóčit, jinak diamant nevezmete. Jde to těžko, jestliže se propadnete, dojděte znovu k diamantu podle mapy. Až se vám podaří diamant sebrat, seskočte propadlištěm a vylezte na denní světlo. A teď už hrajte taky trochu sami. Podle mapy vezměte klíč č.1 a dojděte až pod hlavní věž, na které leží klíč č.2. Nechoďte nahoru, ale pokračujte vpravo. Jděte tak dlouho, až spadnete do tajné jeskyně. V ní leží poslední diamant. Vezměte si ho, vylezte z podzemní koby a jděte stále doprava. Manžel se vás již nemůže dočkat!



nebezpečný způsob boje s dřevěnou tyčí musí mít speciální oblečení a na hlavě ochrannou helmici.

V každém kurzu čeká několik učitelů, se kterými cvičně bojujete. Každý z nich je jinak silný, zvolí si tedy vždy takového, který ti bude rovnocenným partnerem. V učebně se můžete i rozvíjet - vyzkoušet si všechny chvaty, které s joystickem dokážete. Nikdy též přitom nebudete obtěžováni a ty dokážete udelet s bojovníkem opravdu všechno.

Při vstupu do páté školy se zapne mód pro dva hráče. Zde si můžete proti kamarádovi (nebo proti počítači) vyzkoušet účinnost jednotlivých bojových škol (karate, kendo, nunchaku, boj).

Hra doopravdy začne vstupem do hlavního paláce, kde probíhá velký turnaj. Zde se budete postupně střetávat

s vybranými protivníky, kteří používají spoustu bojových technik. Takže jenom díky dobrému tréninku ze začátku hry proti nim obstojíš!

Jak obstojí nový Budokan před starším Fistem? Třebaže je animace hry dokonalá, dosahuje se jí na úkor rychlosti. Je to škoda, protože s rychlostí "bojovka" stojí a padá. Budokan vám nabízí několik druhů zbraní a s každou z nich dokážete vyzkoušet asi tři desítky nejrozmanitějších chvatů. Je to tedy něco přes sto animačních podprogramů, které snad ani nemůže běžný hráč využít. Možná, že méně by bylo více. A tak jen dobrá hudba na východoasijské motivy a dobré výtvarné zpracování zejména pozadí drží Budokan nad sedmým průměrem!



Budokan

1989

Excalibur 3/91 57 %

2

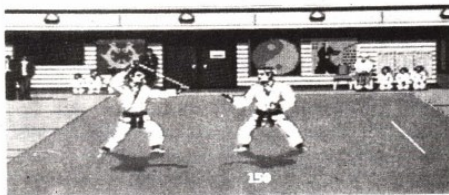
idea
hudba

2

grafika
atmosféra

2

4



Logické rychlíky



Locomotion

Hra, která předběhla svou dobu

Locomotion zná asi málokdo. Byla napsána v roce 1984 pro ZX Spectrum. Je to klasický logický rychlík, Locomotion však měla smůlu. Přišla na trh příliš brzy. Hráče ještě nestačil zachvátit Tetris-virus, a tak logická hra upadla téměř v zapomnění.

O co v Locomotion jde? Musíte rychle ze čtvercových dílů srovnat trať pro mašinku, která vyjíždí z nádraží. Za pomoci rovinke a zatáček je třeba postavit co nejdelší trať. Koleje rovnáte podobně jako ve stolním hovorlamu "patnáctka". Jeden čtvereček je volný, můžete pohybovat jen s nejbližšími kolejkami. Čtverečky, kterými projede mašinka, se zabarví jinou barvou. Až se vám podaří změnit barvu u všech, pokračujete v další úrovni. Tu druhou se mi ale nikdy už srovnat nepodařilo, je to strašně těžké!

Grafika i zvuky jsou jednoduché, ale postačující. Při nahrávání jsem odhalil správný programátorský žertík. Když se nahrál úvodní obrázek lokomotivy, byl rozházený. Při dalším nahrávání progra-

mu se začal sám rovnat podle stejného principu, jako se ve hře rovná trať. Nakonec se dohrál zbytek hry. Ten "špek" byl ale v něčem jiném. Jakmile se obrázek začal rovnat, počítat se pouze "tvářil", že nahrává. Než se kresba mašinky složila, program se dvě minuty flákal!



Locomotion

1985

Excalibur 3/91 32 %

2

idea
hudba

4

grafika
atmosféra

5

3

Pipe Mania

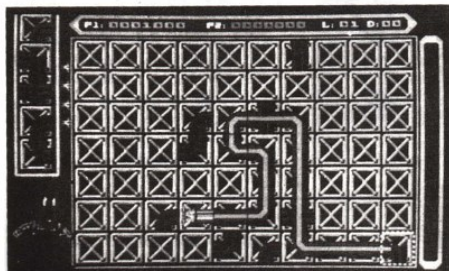
Rychle, přidej, už to teče!

Pipe Mania - Trubkové šilenství patří do skupiny her, které označujeme jako logické rychlíky. Instalátor musí postavit z kolínek, křížů a rovných trubek dostatečně dlouhý vodovod, aby mohl postupit do další těžší úrovně. Západní časopisy námět hry vychvalují jako velmi originální, ale fahňové odklonění panem Sinclairem a čtenáři Excaliburu po předcházejícím článku o Locomotion už vědí své! Pipe Manie je nepoměrně jednodušší než skládání koleji pro mašinku a máte v ní větší radost ze hry. Potrubí můžete klást do sítě 7x10, kam vás napadne. Tam, kde ještě neproudí voda, můžete i "přepsat" obsazený čtvereček další trubkou jiného tvaru.

V každé úrovni je předepsaný počet kusů potrubí, kterým musí voda projít. Voda začne stříkat z pramenu označeného 'S' vždy až za několik sekund, máte tedy dostatek času, abyste se na to mohli připravit a kousek vodovodu u vodního zdroje položit. Až voda začne téct, začne vám instalatérská honička. Ve složitějších úrovních jsou některé čtverečky sítě poškozeny a potrubí na ně nejde položit. Toto ztížení je ale vyvážené nádržením, do kterých

vodu můžete zavést a získat trochu drahocenného času, než se nádrž naplní. Ale to nejtěžší na vás čeká od 10. úrovně. Obrázky potrubí mají šipky s příkazným směrem, kterým voda smí proudit. Teď už musíte zapnout rozum naplno a kmitat joystickem v nejvyšších obrátkách.

Pipe Manii můžou hrát i dva hráči společně. Kdo si však myslí, že je to ve dvou jednodušší, ten se velmi mylí. Hráči musí být perfektně domluveni a sehnáni, jinak jeden druhému budou spíš vadit.




A na konec

Všimli jste si v minulém čísle Excaliburu článku "Logické rychlíky"? Právě tenhle článek mě přivedl na myšlenku, udělat v tomto čísle malé srovnání starších osmibitových a mladších šestnáctibitových her. Ptáte se, jak s tím "Logické rychlíky" souvisí? Psal jsem zrovna "Pipemanií", pravého logického rychlíka a vzpomněl jsem si na jednu podobnou starší hru na Sinclaira. Pak jsem dostal nápad, že by se ta stará hra dala srovnat s tou novou.

Pipe Mania je graficky vytvořena velmi jednoduše, ale u tak snadné hry to není na škodu. Jen v některých kolech by mohly být barvy mížky a potrubí výraznější. Možná to ale byl záměr programátorů, aby hráče trochu potrápili.

Zvuky, podobné jako grafika, nestojí ani za řeč. Když se vám hra daří, základní hudba, která neustále hraje "podbarvu", se začne zrychlovat a nutí vás pracovat rychleji a rychleji. Je to však jen šálba a klam, voda teče stále stejně!



Pipe Mania
Empire 1989

Excalibur 3/91 76 %

<p>2 <i>idea</i> <i>hudba</i></p>	<p>3 <i>grafika</i> <i>atmosféra</i></p>
<p>3</p>	<p>1</p>

Možná, že majitelé osmibitových počítačů budou protestovat – proč jsme vykopali ty staré hry a nepsalí jsme raději o těch nových. Vždyť přece jsou mnohem lepší a kvalitnější. Nespokojencům odpovídám: Hlavně se dvou důvodů. Ten první je, že bychom ty starší hry asi pro nedostatek místa samostatně popisovat nemohli. Druhý důvod je tak trochu nadčasový. Už se docela těším, jak si podobný srovnávací článek přečtu tak za pět, šest let. To už budou osmibitové počítače dávno "mrtvé", šestnáctky se dostanou do dnešní pozice osmibitů a počítačové zábavy budou kralovat stroje s CD disky. Autoři her už nebudou svázáni malou kapacitou disků a hudebně a výtvarně se budou moci plně "odvázat". Pak někdo napíše o těch starých, ale dobrých hrách z roku 1991!

Srovnání osmi a šestnáctibitových her připravil L.L.G.

Logické rychlíky dokončení seznamu z minulého čísla

KLAX (Excalibur 2/90)

Kdo si zahrál jednou, musí hrát stále. Valici se kvádrky musíte chytat pomocí pojižďejícího plata a pak je seřadit vodorovně, svisle, nebo podle zvláštního vzoru. Mohou hrát i dva hráči.

Celkové hodnocení - 1

LOGO

3 hry v jedné. Stavíte obrazce podle vzoru. Hra vyžaduje dobré logické uvažování a absolutní soustředění. Po vyhrané partii se odkryje část obrázku.

Celkové hodnocení - 2

SHANGHAI

Klasická hra s "kameny". Stavíte pyramidu z hracích kamenů, průměrně mů-

žete odebírat jen po dvou kamenech. Kameny můžete brát jenom zleva a zprava. Pokud něco spadne, hra končí.

Celkové hodnocení - 3

TURN IT

Další hra typu "Shanghai". Na pracovní ploše máte neuspořádaně rozložené kameny. Podle vzoru je musíte přesně složit. Je to třeba udělat tak, aby se kameny nedotýkaly mezi sebou, ba ani ve třech rozích.

Celkové hodnocení - 2

SOKOBAN

V této hře musíte přesunout bedničky na předem určená místa. K tomu se používá vždy jedna pohyblivá bednička. S každou bedničkou je možné pohnout pouze jednou. Každý špatný pohyb znamená uzavření cesty pro ostatní bedny.

Celkové hodnocení - 1

TETRIS

O této hře bylo již snad všechno řečeno. Padající obrazce musíte otáčet a posunovat tak, aby do sebe zapadly a zaplnily řádek. Ten potom zmizí. Hraje se pouze do omezené výšky.

Celkové hodnocení - 1

XOR

Velmi stará, ale velmi dobrá hra. Při XOR musíte dopravit do východu z "levalu" dva "znaky". To by nebylo tak strašné, ale je omezen počet pohybů a musí se dávat pozor na nástrahy.

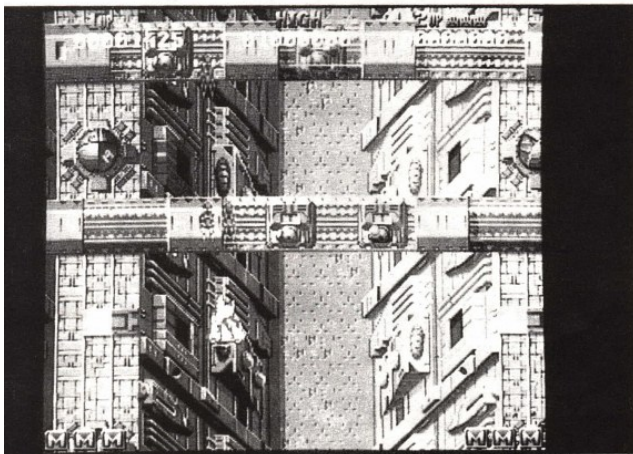
Celkové hodnocení - 3

PUZZLE BOY

Způsobuje stejnou nemoc jako Tetris. Tady také musíte otáčet a posunovat obrazce. Hra je vynikající, má jen jednu drobnou vadu. Je v japonštině.

Celkové hodnocení - 2

-mCh-



BATTLE SQUADRON

"The Destruction Of The Barrax Empire"

Galaktické záchranné komando má poplach. Je vydán nálehavý úkol - zaleťt na planetu Terrania a zachránit její obyvatele před neobyčejně zlým a krutým okupantem. Kdo by to mohl být jiný než vetelec Barrax a jeho společníci? Komando musí především zničit všechny nepřátelské objekty, a to jak na povrchu Terranie, tak i v podzemních prostorách planety. Během akce bude proti Barraxovi používat kosmické rakety, které dokáží sestřelovat vzdušné a poničit pozemní protivníky.

Na první pohled obyčejná střílečka, rekně si každý hráč. Ale hra má však velice pěkné, pečlivě a s velkou fantazií provedenou navrženou grafiku. Zřejmě na krajina planety, nad kterou letíte, je plná detailů. Battle Squadron roluje vertikálně naprosto plynule a to i při velkém množství pohyblivých objektů (sprítů). Bitva probíhá na dvou úrovních. První na vás čeká na povrchu planety, druhá v jejím nitru.

Po celou dobu zápasu s nepřáteli vás doprovází vynikající dynamická hudba,

dokonale sladěná s náplní hry. Battle Squadron má před ostatními tuctovými střílečkami ještě další přednost - mohou ji hrát dva hráči současně. Za letu sbírejte "křížky", podle kterých se po ukončení jednoho kola vypočítává bonus. Tyto křížky se objevují po zničení některých z pozemních objektů. Občas se vám také dostane na dostřel nějaké letadlo, ze kterého může zbyť zásobník s novým životem nebo s novým druhem střel. Střely u vaší bojové lodě se dají měnit naprosto cílevědomě, pokud ovšem seberete zásobník v pravou chvíli. Jednotlivě zbraně se liší podle barev. Žlutý zásobník - vybušné střely; modrý - silný laser dopředu i dozadu; červený - vějířovitý rozptýlený střel. Čím více seberete zásobníků stejné barvy, tím silnější je váš zbraňový systém. Když ale získáte jinak barevný zásobník, hráte se novými střelami bez zesílení.

Další příjemná věc - pokud stisknete pravé tlačítko na myši nebo stisknete "fire" na joysticku a zakroužíte s ním, vypustíte "nova" střelu. Tato ohnivá

střela působí zkázu v širokém okruhu okolo vaší rakety. Počet nova střel je omezen, proto je používejte jen v krajním případě. Treba když unikáte ze svízelné situace nebo na vás letí speciální formace vteřelců.

Zvýšenou pozornost musíte také věnovat "neviditelným" lodím, které dokonale splývají s pozadím. Vstup do podzemí planety je označen sice zcela jednoznačně, ale při nepozornosti jej lze přehlédnout (zvlášť když hrají dva).

Pokud se vám podaří proletět všechny úrovně, uvidíte za odměnu velice pěkné závěrečné obrázky (dokonce se seznámíte i s tvůrci programu). Mezitím, co si prohlížíte gratulácky a čtete pochvalný text, je náhle vyhlášen nový poplach. Rychle se připravte na další misi. Boj začíná nanovo, ale se starými body.

Autory Battle Squadron (dělali ji osm měsíců) jsou Martin Pendersen (18 let) - programování a Torben Larsen (21 let) - grafika. Toto je v pořadí jejich druhá střílečka, tou první byla Hybris. Jejich hry si rádi zahrajete, pokud si chcete pěkně zastřílet a současně si poslechnout pěknou muziku. Ačkoliv nejsem vyznavačem stříleček, Battle Squadron si občas rád zahrají a rozhodně ji mohu vřele doporučit na chvíli odpočinku po logických hrách.

Battle Squadron je vytvořen obdobným způsobem, jako Alleykat na C64. Věřím, že si ji brzo oblíbíte. A ještě jedna drobnost na závěr. U každé akční hry nejvíce hráče potěší tzv. "cheat modus".

Jeden vám na ni prozradím. Když napíšete kdykoliv během hry slovo "CASTOR", na chvíli se vám pozadí obrazovky rozsvítí zeleně a vy jste od toho okamžiku nezanitelní. -mCh-



Battle Squadron
Innerprise-Rushware 1989

Excalibur 3/91 59 %

<div style="font-size: 2em; font-weight: bold;">3</div> <div style="font-size: 0.8em;">idea hudba</div>	<div style="font-size: 2em; font-weight: bold;">1</div> <div style="font-size: 0.8em;">grafika atmosféra</div>
<div style="font-size: 2em; font-weight: bold;">3</div>	<div style="font-size: 2em; font-weight: bold;">2</div>

JAK DÁL?

STÁLÁ RUBRIKA PLÁNKY A NÁVODY TIPY A TRIKY

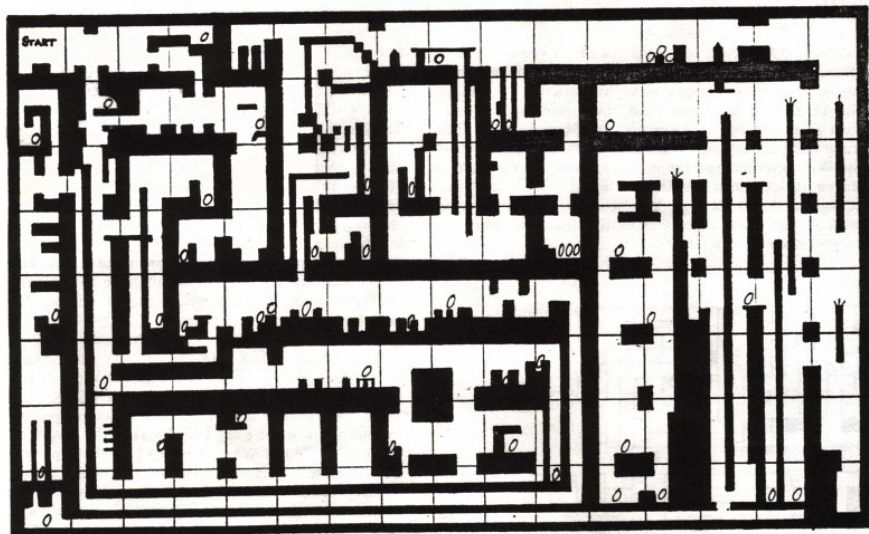
TUSKER *C64*

Několik pokynů, které nám poskytl D.Pirc z Prahy: Předměty se sbírají tlačítkem «SPACE» nebo "střelbou + směr", ale ve druhém případě musí být v ikoně pro zbraně zobrazena ruka. Záměnu předmětů provádíme pomocí "F1" až "F7". Netvora vylézájícího ze země nemůžeš zabit. Nezbyva, než jej obejít. Netvor nedosáhne až k hornímu okraji obrazovky, tudy projdi.

The Village: Ze startu jdi pětkrát vlevo a vezmi si klíč. Jdi ještě jednou doleva a vejdi do chýše. Prolez malým otvorem a postup dvakrát vpravo. Klíčem si odemkni dveře a vejdi. Vezmi kouzelný nápoj, vyjdi, pak vlevo, vstup do otvoru ze kterého šlehají plameny a potom popojdi třikrát vpravo. Čaroděj dej nápoj a člověk vedle ožije. Tak si vysloužíš klíč. Vrať se do chýše, vyjdi a po-

stup třikrát vpravo. Levému strážci dej klíč a jsi na konci druhé úrovně.

The Temple: V chrámu jdi nahoru a z vody vyjmi první figurku. Potom jdi dolů, doprava, dolů a postav figurku na třetí šterbinu na stole. Nahoru, nahoru, doprava a pozor na masožravou rostlinu! Hlíďa druhou figurku. Vezmi ji, vrať se ke stolu, umísti ji na druhou mezírku. Nahoru, vpravo, seber prkno a kladívko se stolu. Vlevo, dolů, vlevo a kladívkem rozbij truhlíci se třetí figurkou. Vpravo ke stolu a postav figurku na třetí škvíru. Tim se otevře průchod vpravo ve zdi. Vejdeš-li, dojdeš k propasti. Použij SPACE, polož prkno a přejdi. Ještě jednou vpravo a stojiš před posledním problémem. Je to váha, která se zbláznila. Polož na ni hroudu zlata, jdi naposledy doprava a je to všechno za tebou!



0 - ZÁKLADNA KE ZNIČENÍ

Jet Story

ZMAPOVAL P. OPELKA
ZPRACOVAL M. MELÍŠEK

Operation Stealth

dokončení z minulého čísla

Agent A.C.I.A., který přijel do Paraguaye pátrat po zmizelém letadle, jsme opustili zrovna ve chvíli, kdy se dostal v převleku do paláce prezidenta Manigui. Dosáhne svého cíle?

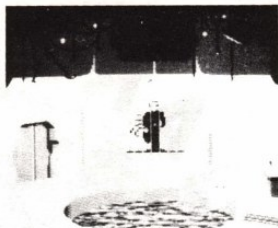
Tak už jste prošli ta čtyři bludiště, která na vás čekala v královském paláci a ve kterých jsem vás opustil v minulém čísle? Princip všech bludišť je jednoduchý. Nejprve sebrat blízkající klíč a potom uniknout východem.

Až se vymotáte ze všech labyrintů, objevíte se v přední prezidentské kanceláři. Vějděte dovnitř a pořádně si prohlédněte sošku na podstavci. Zjistíte, že s jedním prstíčkem můžete manipulovat [OPERATE STATUE'S ARM] a narazíte na tajný trezor. Při jeho otvírání postupujte takto:

- 1/ Zařízení připomínající walkmana připevněte na seř [USE LITTLE BOX ON SAFE DOOR].
- 2/ Na krabici stiskněte malé tlačítko do polohy zapnuto [USE VALIDATION BUTTON].
- 3/ U prvního čísla kódu pomalu zapínejte všechny číslice od 0 do 9 a pozorujte kontrolky na přístroji. Jakmile přijde na správné číslo, kontrolka se rozsvítí. Pak začněte hledat kód dalšího čísla.
- 4/ Vypíšte kód na číselník seřfu tak, jak jste jej předtím nastavili na přístroji a otevřete seřfu [OPERATE SAFE DOOR].

Konečně dokumenty, po kterých pátráte! A vtom...

Kde se vzali, tu se vzali naši známi, dva východní agenti. A ještě je tu generál Manigua se svými gorilami i se zajatou Julii. Ve zmatku se během malé chvíle stane spousta věcí: Agent KGB vám vezme dokumenty, ale Manigua ho zastřelí. Druhý Rus popadne papíry a utíká na terasu. Rychle za ním! Sovětský rozvědčík nasedne na vodní skútr, vy na druhý a správná honička, jako vystřižená z filmu, může začít. Nakonec agenta dopadnete a supertajnou obálku mu vezmete. Chvilu si pak ještě honíte s osobními strážci diktátora, ale zachrání vás americká ponorka.

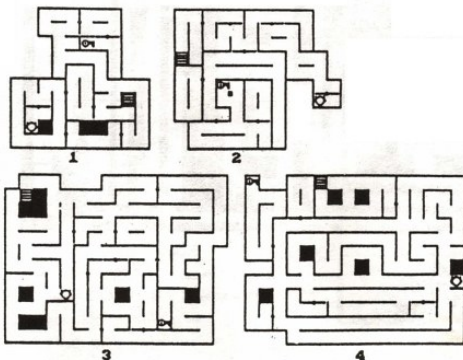


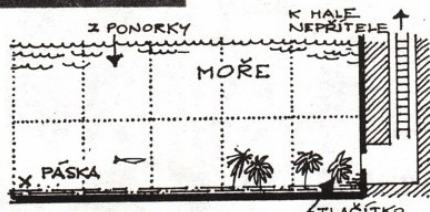
To nejtěžší nakonec

Ukáže se, že ponorka tu nebyla náhodou. Váš šéf, který správně předpokládal vývoj situace (proto je to také šéf CIA), tu na vás čeká. Otevře před vámi tu tajemnou obálku a společně se dozvíte zajímavá fakta. Ukradený letoun se nachází na bezjemném ostrůvku kdesi v Atlantiku. Mrtvému agentu CIA se podařilo zjistit jeho přesnou polohu. Než ponorka dorazí na místo, máte ještě chvíli času na rozhovor s vaším přítelem vynálezce. Ten vám předá dvě důležité věci - korpaktní disk a krabičku cigaret. Na disku je program, který dokáže "zviditelnit" pro pozemní radary letadlo Stealth, a ani cigarety nejsou příliš vhodné na kouření. Jedna ze čtyř cigaret dokáže snímat otisky prstů, v druhé je malá raketka.

Ponorka dorazila k ostrovu. Kamarádi vám popřejí šťastnou cestu a vy jste vypuštěni jako žabi muž do vod oceánu. Od ponorky plavte doleva dolů. Dávejte pozor na žraloky, srážka s nimi znamená jistou smrt. V levém dolním obraze prozkoumejte 3x levou rostlinku [OPERATE SEAWEED], je tam schovaná zvláštní pružina. Potom plavte stále doprava od doplatek ke skále. Z bezprostřední blízkosti prozkoumejte pravý podmořský stromek [EXAMINE PALM TREE] [OPERATE PALM TREE]. Naleznete tlačítko. Stiskněte je [OPERATE BUTTON] a až se objeví otvor, vplujte do něj. Teď jste v úzké skalní chodbě s poklopem. Otevřete poklop [OPERATE PORTHOLE] a vylezte po žebříku. Nanestěsi se objevíte přímo uprostřed podzemního hangáru, kde se připravuje Stealth k vrážednému letu. Jste zajat a svázen do podivné klece, která je zavěšena nad podezřelým bazénkem. Než zemřete, představi se vám vůdce zločinecké bandy, který tuhle dábelskou smrt utopením vymyslí - šilený doktor WHY! Ještě pár osobních úraček a všichni (kromě vás, samozřejmě) místnost opouštějí. Klec pomalu klesá do bazénku a vy s hrůzou zjišťujete, že nezahynete utopením, ale že... bazén je plný dravých krvelačných piran.

Žádný agent, dokud není mrtvý, ještě není v koncích a proto rychle jedněte. Zkuste nakapat pár kapek kyseliny do zámku na dveřích klece [USE PEN ON LOCK] a otevřete dveře. Pak vystřelte lanko z hodinek na levou i pravou stěnu místnosti a zachytíte se [USE WATCH ON WALL (levo)] [USE WATCH ON WALL (pravo)]. Ručičku po lanku doleva a otevřete větrací mříž [OPERATE GRILL]. Vlezte do soustavy větracích kanálů, kde se to jen herní obrovskými zmutovanými krysy. Princip bludišť je prakticky stejný jako ve vládním paláci, jen s tím rozdílem, že vidíte pouze vaše bezprostřední okolí. Proto pretiskujeme čtyři mapky, které vám bloudění usnadní. Vylezte v koupelně, kde se právě umývá nějaký voják. Protože jste se ještě ve hře neprali, tak si to s ním rozdejte [OPERATE SOLDIER]. Ano, vyhráli jste. Vezměte si na sebe vojákovu uniformu [TAKE CLOTHES]. Prozkoumejte boty a objevíte tkaničky, oba seberte [TAKEBOOTS] [TAKE LACES]. Ještě si vezměte ručnick a skleničku, která stojí na umyvadle [TAKE NAPKIN] [TAKE GLASS].





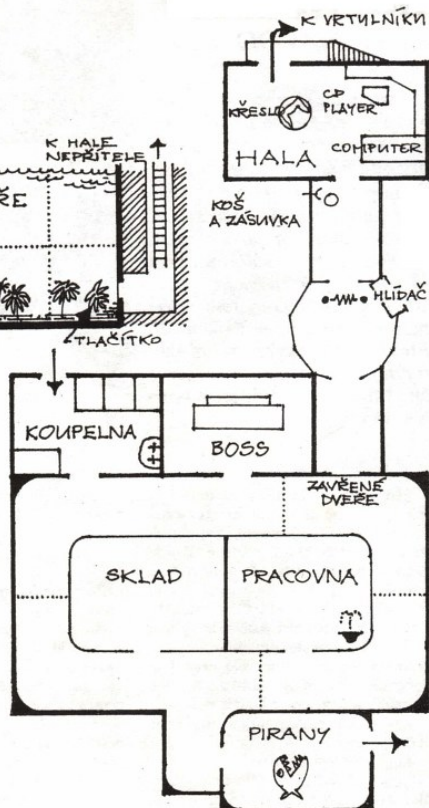
Definitivně zneškodněte vojáka tím, že mu zapnete ústa ručníkem [USE NAPKIN ON SOLDIER] a svážete ho do precliku [USE LACES ON SOLDIER]. Vyděte dolními dveřmi z koupelny a jděte podle mapy do skladu. Tam v pravé dolní zásuvce "stipněte" čisté razítko [OPERATE DRAWER] [EXAMINE DRAWER] [TAKE BLANK STAMP]. Otevřte druhý šuplík v levém sloupci (druhý zezdola) a sáhnete si pro nové tkaníčky do bot [OPERATE DRAWER] [EXAMINE DRAWER] [TAKE LACES]. Tkaníčky si zašněrujte do bot, abyste se po centrále nešourali s rozvaznými botami [USE LACES ON JOHN].

Ted jděte do pracovny. Tam je vpravo nohoře skřínka, odkud si vytáhnete záchranný člun [OPERATE GARBAGE DUMP] [TAKE LIFEBOAT]. Na lůžku je pohozený oděv, prozkoumejte ho [EXAMINE CLOTHES]. Najděte tam propagační leták firmy Cinematique [TAKE MISSION INSTRUCTION]. Naplňte vodou skleničku ve fontáně [USE GLASS ON FOUNTAIN] a můžete z pracovny odejít.

Dejte se chodbou vpravo nahoru až ke skupince vojáků. Jejich velitel vás požádá o sklenici vody. Doneste mu ji do jeho kanceláře. Než mu ji podáte [USE FULL GLASS ON OFFICER], povšimněte si razítka na jeho stolku. Zatímco kapitán pije, rychle zaměňte razítko za čisté [TAKE STAMP]. 'řatřte se do pracovny a orazítkujte si leták [USE STAMP ON NK PAD] [USE STAMP ON MISSION INSTRUCTION]. Jak získáte povolení do nepřístupné oblasti centrály.

Vyděte z místosti a jděte k zavřeným dveřím vpravo nahore. Ted musíte sejmout otisk prstu ze skleničky, ze které kapitán pil. Provedete to takto: [OPERATE CIGARETTE CASE] [OPERATE CIGARETTE (první v seznamu)] [USE CIGARETTE PAPER ON GLASS]. Sejmoutým otiskem dokážete projít automatickou vstupní kontrolou [USE FINGERPRINT ON FINGERPRINT ID]. Vyděte a jděte chodbou až ke strážnému. U jeho budky je otvor, tam vhodíte orazítkované povolení ke vstupu [USE AUTHORIZED MISSION ON MAILBOX]. Projděte dveřmi a dejte se chodbou doprava.

Blížíte se do finíše, ted už to bude mnohem složitější. Na konci chodby je odpadkový koš a hned vedle něj je zásuvka. Přichystejte nepříteli malé překvapení - zapojte zde holicí strojek, kde je páska s falešným odpocetm detonace [USE ELECTRIC CABLE ON ELECTRIC PUG] [OPERATE ELECTRIC RAZOR] [USE ELECTRIC RAZOR ON TRASHCAN]. Vyděte do velké haly. Uprostřed místnosti sedí doktor Why, hlava celého gangu. Jeho poskok Otto na vás míří pistolí. Setkáváte se tu i s Julii, která vám přišla napomoc. Bohužel ji ale taky chytli. Doktor právě udeľuje poslední příkazy ke svým zločinným rejdům. Za chvíli vzletne letadlo Stealth směrem k USA. První atomová bomba bu-



de svrhnuta na Washington. Když už se vám zdá, že je všechno ztraceno, spustí se magnetofon v holicím stroju. Detonaci odpocet vyvolá v hale zmatek, který znanosbíte vypuštěním raketky z cigarety ve chvíli, kdy magnetofon ohlásí dvě - two [USE CIGARETTE ON COMPUTER (poslední v seznamu)]. Jakmile je cigaretová zbraň zaměřena na počítač, zneškodněte poskoka [OPERATE OTTO]. Doktor ovšem není takový hlupák, popadne Julii a zmizí s ní v díře v zemi. Ted zaleži jen a jen na vaši rychlosti. Vložte CD disk do počítače [USE COMPACT DISK ON CD PLAYER]. Tim je Washington zachráněn, ale co Julie? Na ní vám ted zaleži víc, než na celém Capitolu.

Vyděte z haly vlevo a zahrňte doprava. Padouch zrovna naseda do helikoptéry a snaží se uprchnout. Zavěsíte se mu i s Julii na helikopteru a on s vámi vzletne nad oceán. Da se předpokládá, že padouch bude chtít použít bombu, která je připravená na helikoptere. Připravte mu překvapení [USE ELASTIC BAND ON BOMB]. Seskočte a v letu (ve druhé obrazovce) použijte záchranný člun [OPERATE LIFEBOAT]. Jak to všechno skončí, uvidíte sami - hezky zažitek ze hry přeje ANDREW

PS: Jeden tip pro potencionální sebevrahy: Zkuste dát napít kapitánovi vody, kterou natočíte z umyvadla v koupelně!

SUPREMACY

NÁVOD

Nevíte, co si počít ve strategické hře Supremacy? Snad vám to trochu usnadní popis hry od Dana z Prahy!

Supremacy je hra typu "Strategy", která úspěšně zabodovala v žebříčcích minulého roku. Bojujete v ní proti několika vesmírným protivníkům, snažíte se planetární systém kolonizovat rychleji než nepřítel. Protože je to ale hra velmi náročná a rozsáhlá, otiskujeme tuto "kuchárku". Hra je jen pro šestnáctibity.

Funkce ikon (podle obrázků)

Pěst - přepne do menu na trénování vojska. Můžete si vybrat ze čtyř typů vojáků a tří druhů zbraní. Vytrenovat lze až dvacet čtyři čet (48 tisíc lidí). Je tu i zpráva, která vás informuje o ceně armády. Pod ní je menu, které umožňuje vojsko koupit nebo rozpustit (pozor, jde zrušit jen ještě neukoupenou čet). V pravém dolním rohu je program informuje o síle celé čety. Doporučí vytrénovat vojsko na sto procent a pak je teprve koupit.

Disk - uložení rozehrané hry nebo opětovné nahrání.

Lupa - zprávy o situaci.

Lebka - v levém horním rohu je přehled o lodích, které se nacházejí v doku. Zakoupené čety se zobrazují na velké tabulce. Malá tabulka vás informuje o počtu čtů uvnitř jednotlivých lodí. Obrázek hlavy člověka určuje agresivitu vojska. Pomocí šipek agresivitu zvyšujete nebo snižujete.

Měsíc - pohled z orbity na planetu. Získáte snadný přehled, jaký druh tovarů je na povrchu planety a zda pracuje.

Bedna - menu vám poskytuje údaje o stavu zásob energie, jídla, paliva atd.

Raketa - vám dává informace o zakoupených továrnách a kosmických lodích. Zde můžete poslat kosmické lodě a továrny na ostatní obydlené planety.

Zlato - tady se kupují lodě, továrny, satelity atd.

Křívka - menu, které vás informuje o obsazených planetách. Je zde také přehled o stavu jídla, energie, populace a morálky obyvatelstva. Co by vás mělo nejvíce zajímat, je nájemné (TAXA-



Menu "pěst" - tady si můžete koupit armádu, máte-li ovšem na to peníze

TF). Pomocí šipek ho můžete zvyšovat či snižovat.

Atmos - tímto módem připravíte "panenskou" planetu k osídlení.

Nejrychleji k vítězství

To první, co musíte udělat, je nákup továrny na jídlo a na palivo. Ťuknete myši na hromádku zlata a můžete nakupovat. Po nákupu obou továren si zvolte obrázek s bednou a naloďte část vaší populace jako posádku na palubu továrny. Zvolte si druh továrny v levém horním rohu, pak Ťuknete myši na první ze tří obdélníků uprostřed obrazovky. Takhle osadíte i druhou továrnu. Přepněte si na pohled z orbity. Ťuknete myši na obě továrny v doku a ty se objeví v obdélníčcích tabulky místo slůvka EMPTY. Nad obdélníkem je příkaz ON/OFF, kterým továrny spustíte. Pod továrnou se objeví slůvko RUNNING. To znamená, že továrna "běží".

Nyní musíte počkat, dokud vám na vaši planetě nedokončí ATMOS, teprve pak si ho můžete koupit. Jakmile ATMOS máte, začnete upravovat k obývání první nejbližší planetu. Myši si v hlavním menu najedete na velkou šipku, která ukazuje vzhůru. Po stisknutí levého tlačítka se vám objeví neobydlená planeta, která se hlásí jako LIFELESS (bez života). Stisknete menu ATMOS a dostanete zprávu, jak formátování planety k obývání potrvá.

Teď si zapnete menu pěst a pomocí šipek nahore naverbujete první čtyři čety. Do každé čety doporučuji nabrat 200 lidí. Už jen zbývá čekat na dokončení formátování první planety. Teď máte chvíli času na to, abyste zkontrolovali zásoby energie a stav populace.

Jakmile je ukončena přeměna planety k obývání, musíte okamžitě zakoupit další továrny na jídlo. Tu pošlete na novou planetu. Přepněte si menu s obrázkem bedny a obstarajte si posádku do nové továrny. K odletu na novou planetu nutně potřebujete palivo. To natankujete pomocí pravého čtverce se šípkami. Doporučuji 200 tun.

Pak zvolte v hlavním menu další planetu a začnete ji připravovat k osidlování. Klikněte si na raketu a v dolní tabulce si zvolte lod, kterou budete cestovat na první planetu. V tomto případě to je továrna na jídlo s číslem dvě. Po navolení lodí stisknete levé menu v horní části obrazovky (raketa letící z planety). V tu chvíli je lod vyslána na orbitu domovské planety - STARBASE. K odletu na novou planetu použijete obrázek hned vedle (planeta-šípka-planeta). Jakmile ho stisknete, musíte si vybrat jednu z obydlených planet. Ťuknete tedy na PLANET 01 a lod' je na cestě. Až lod dorazí k planetě, stisknete obrázek přistání (raketa letící k planetě). Zapnete pohled z orbity a uvedete továrnu do chodu. Musíte si také koupit satelit slátní, který vyrábí energii a pošlete ho na orbitu planety jedna. Kupte také továrnu na jídlo číslo tři pro druhou novou planetu. Naplňte ji palivem (asi tři sta tun) a osadte posádkou. Kupte i satelit na energii a pošlete ho na orbitu PLANET 2. Továrnu na jídlo uvedte do chodu.

Začnete připravovat k obývání třetí planetu. Zapnete menu křívka a převedete peníze z ostatních planet, které se tam mezitím nahromadily, pomocí obrázku v levém horním rohu (zlato a dvě planety). Tak získáte peníze na továrnu na jídlo č.4. Tu zapnete na hlavní planetě - STARBASE. Uvede ji do cho-

du spolu s ostatními tovary, které se mezitím samy automaticky vypnuly. V menu s křivkou zvýšte TAXRATE na čtyřicet procent. Převeďte peníze z planet domů. Jelikož dvě továrny nestačí vyrábět jídlo v tak velkém množství, jaké potřebujete, musíte koupit továrnu na jídlo č.5. Opět převeďte peníze z ostatních planet a zakupte továrnu č.6. Nezapomeňte je zapojit do chodu. Kupte dva satelity a vyšlete je na orbitu STARBASE. Přepněte se na PLANET 1 a zapněte továrnu, která se automaticky vypnula.

A už čekáte na dokončení formátování planety tří a přitom převádíte a setřítte peníze. Po dokončení PLANET 3 zakupte továrnu na jídlo č.8 a solar satelit č.5. Pošlete je na planetu tři a uveďte je do chodu (naplníte je asi 400 tunami paliva). Začněte připravovat k osídlení čtvrtou planetu. Čekáte na dokončení formátování PLANET 4. Mezitím jen stačí kontrolovat STARBASE a ostatní planety, zda mají dostatek energie a jídla. Stále převádíte peníze z planet domů.

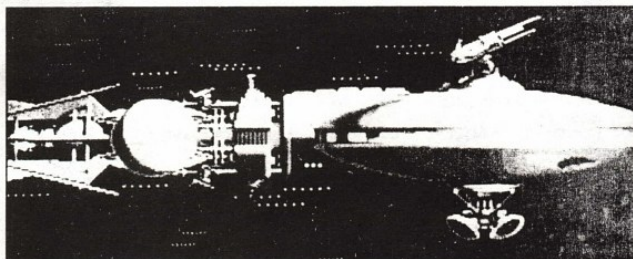
Hned jak skončí oprava planety, zakupte továrnu na jídlo č.9 a satelit č.6, které pošlete na PLANET 4. Uveďte je do chodu. Na přepravu ze STARBASE použijete asi pět set tun paliva. Kupte továrnu na jídlo č.10 a pošlete ji na PLANET 1.

Zvolte si menu pět a vybavte čtyři čtyři zbraněmi. Kupte bojovou loď BAT-TLE 1. Zapněte menu lebk a vybavte čtyři převeďte do lodí (úkněte myši jednotlivě na každou z čet). Pak naplníte loď palivem (asi osm set padesát tun paliva) a pošlete ji na PLANET 1. Vysadíte jednu čet a odleťte na orbitu. Pokračujete na PLANET 2, 3, a 4. Postupně tam vysazujete po jedné četě. Převeďte si domů peníze. V menu pět naverbujte šestnáct čet těch nejlepších vojáků (cena jedné čtyři je 109000). Na každé planetě zvýšte v menu lebk agresivitu vojska na padesát procent pomoci šipek u ob-razku hlavy vojaka vpravo dole. Protivník z druhého konce vesmíru bude asi útočit, ale čtyři rozmístěné na planetách se ubrání. Zajímejte se teď jen o převod peněz z ostatních planet.

Na PLANET 4 zvýšíte TAXRATE na čtyřicet procent a kupte továrnu na jídlo č.11, kterou pošlete na PLANET 4 a uveďte ji do chodu. Stále už jen hliďte peníze. Pokud nepřítel zabere jednu z planet, nevadí. Ještě stále máte tři. Pokud se teď náhodou objeví vesmírní piráti, je lepší jim dát to, co požadují. Jakmile dosáhnete CREDITS 1090000, vybavte deset čet zbraněmi. Převeďte opět peníze z planet a za ně kupte tři bojové lodě. Naložte všechny čtyři do lodí a odleťte na nepřátelskou STARBASE na opačný konec vesmíru. Pak zapojte menu lebk a postupně vyloučte všechny čtyři. Zapněte agresivitu na MAXIMUM!

NO A TEĎ UŽ ZBYVA JENOM ČEKAT

Dan Nezmar



POKEMANIA

FLYINGSHARK	42464,n	
	48930,201	imunita
FLUNKY	35320,0	
	42664,201	nepřítel
	35283,201	tempo
FIRELORD	39171,58	imunita
	38818,0	energie
KARNOV	37151,201	imunita
KINETIK	61998,127	životy
	53151,201	
	62309,201	imunita
	54979,201	energie
KRAKOUT	46568,0	životy
LAZER TAG	42317,n	životy
	43142,195	životy
MISTERIO DEL NILO	24026,58	
	24017,n	životy
MATCH DAY II	41295,0	
MASK	50048,0	životy
	50053,0	bomby
	50057,0 a	
	50060,0	čas
MUNDO FERDIDO	65400,1	
	65401,1	
	65402,73	
	65403,122	
	65404,201	

MANIC MINER	35136,0	
	34798,0	
	34799,0	
	34800,0	
NEBULUS	USR 39411	
	33666,201 a	
	39329,201	životy
	43617,1	čas
	35269,201	
	36807,201	nepřítel
NOSFERATU	32496,201	čas
	44905,0	
	44906,0	
OVERLANDER	31313,0	životy
	36103,167	fuel
	4583,96	
	45804,38	
OUT RUN	39204,0	čas
PHANTIS	54216,0	1.čas
	57606,0	2.čas
PHANTOMAS	44819,0	životy
	46790,191	
	52290,0	
RANARAMA	57469,0	imunita
	56323,33	vlož.hra
	51529,0	čas
RYGAR	61577,0	životy
	56743,n	

STREET FIGHTER	43644,0	energie
SURVIVOR	37735,0	životy
	29337,71	
	36048,0	potvory
STARQUAKE	35136,0	životy
	40956,201	nepřítel
SOLOMON'S KEY	37663,n	
	49344,0	životy
	37990,0 a	
	37991,0	čas
SAMURAI WAR.	35833,0	čas
	41389,0	peníze
	37866,167	imunita
	45092,175	
	35878,201	
	40767,0	
TRANTOR	54235,0	životy
	52514,0	nepřítel
	56628,0	čas
TANK	30209,0	životy
TURBO SPIRIT	29893,0	životy
VINDICATORS I	33448,0	životy
	34064,0	životy
	34050,167	oxigen
VINDICATORS II	34139,0	
	34203,0	
	35470,0	životy
	35523,0	munice
VINDICATORS III	35055,10	životy
	34334,201	
	35044,201	imunita
VIRUS	37835,0	bomby
	44942,167	životy

Powermonger je tak složitá a rozsáhlá strategická hra, že se nedá pořádně zvládnout bez dobrého manuálu. Pro ty, kterým schází, nebo si nevědí rady s jeho překladem, je tu Excalibur!

Nároky na hardware

Nahrání do paměti je po vložení disky do drive automatické. Hra využívá jen vnitřní disketovou mechaniku (df0; A3), s dalšími nedokáže spolupracovat. Powermonger si neklade žádné další nároky na paměť, jen o 512 Kb si jednotlivé výseky mapy stále znovu nahrává z diskety. Na ukládání pozic použijete prázdnou disketu, kterou si naformátujete přímo v programu. Na jedné disketě je 8 volných pozic. Při ukládání nebo načítání dat se řídte běžnými příkazy. Pro ovládání hry se používá pouze myš a její levé tlačítko. Powermonger je nejlepší v barvě. Pak je hra přehledná a zajímavější.

Spuštění

Úvodní demo můžete kdykoliv přerušit stisknutím tlačítka na myši (TM). Po zadání jména si v základním menu vyberete z těchto možností: START NEW CONQUEST - použijte tehdy, chcete-li hrát od samého začátku (poprvé) CONTINUE CONQUEST - takto budete pokračovat v rozehrané partii PLAY RANDOM LAND - počítá pro vás "vymyšlený" náhodný výsek krajiny, který budete dobývat LOAD DATA DISK - příkazem se nahrají speciální datové disky, které firma Bullfrog připravuje.

Začínáme, a proto si vybereme první z nabídek. Stisknete TM. Na monitoru se objeví velká mapa. Když najedete myši na její levý horní roh, zčervená rameček kolem určeného výseku. To je zatím jediná země, kterou můžete dobývat. Spjete sípku o necitlivě velké dolo. Držte TA a celou mapu jakoby povytáhnete nahoru. Ukaže se druhý díl mapy. Čtyřicetý svět je třeba kousek po kousku získat! Vraťte se do levého horního rohu, ukaže na první výsek a stisknete TM. Podle manuálu správně odpovíte na otázku (pokud už hra není někým šikovným odtajněná) a zápas může začít.

Rozdělení obrazovky

Na monitoru se objeví standardní obrazek ze hry (kresba). Vlevo je výsek z hlavní mapy - level. Pod mapou jsou vahy. Jestliže je kompas a ikony sloužící k ovládání trojrozměrného modelu, který je uprostřed jako ve správném generálním štábu. Nad plastickým stolem stojí válečníci - tedy Vy. Někdy nemusíte své dobývat pouze sam, ale vedle vás si stoupnou i vaši pobocníci, kapitáni podřízených armád. Okolo plastického modelu je dvacet ikon, sloužících k ovládání hry.

Mapa a plastický stůl

Každá z jednotlivých partií v Powermonger začíná stejně. Na modelu vidíte hrad, kolem kterého sedí dvacet bojovníků. Vy stojíte uprostřed mezi svými vojáky. Tak to vypadá v "reálu" na stole.

A jak na dvojrozměrné mapě? Tam se vidíte jako malá postava v kruhu z bílých teček. To jsou vaši přívrženci. Cím budete ovládat více lidí, tím více bude na mapě bílých bíl. Cizí bojovníci na levé mapě nemůžete vidět přímo, musíte použít služeb vyvědačů.

Ukaže si, jak je propojena mapa a model. Zajedte si kurzorem na libovolné místo na levé mapě a stisknete TM. Na plastickém stole se objeví trojrozměrný obraz označeného místa. Teď stále držte TM a velmi pomalu pohybujte kurzorem po mapě. Plastická krajina začne "rolovat" tak, jak myši budete pohybovat. Pozorně si model prohlédnete. Uvidíte kopce, údolí, lesy, pole a vesnice. Okolo nich se hemží vesničáři i ovce. Nad nimi létají ptáci. Na pobřeží kotví malé lodě. Počítačová krajina se co nejvíce podobá skutečné.

Teď se musíte naučit vyčíst z mapy důležité údaje. Jako na každé mapě se dá odhadnout reliéf krajiny a najít vysoké hory. Modré plochy jsou moře a jezera. Bez lodí se na ně nemůžete pustit. Malými černými křížky jsou označeny vesnice, které budete postupně dobývat. Spojovací linie mezi nimi označují cesty. Po nich jsou přesuny mužstva nejrychlejší. Území, které je mapou vyznačeno, nemůžete v žádném případě opustit!

Ovládání modelu pomocí ikon

V levém dolním rohu je kompas a čtyři ikony, kterými přímo ovládáte pohledy na plastický model. Nad kompasem jsou dvě sípky, těmi vybíráte pohled na model z jedné ze světových stran. Stisknete TM na levé sípce. Trojrozměrná krajina se otočila o 90 stupňů. Trikrát stisknete stejnou sípku a vše se natočí do původního směru. Pohledu z různých stran využijete ve členitě krajiny, pokud, když přes terénní nerovnosti nevidíte na své vojáky.

Teď nastavte kurzorovou sípku na vnitřní okraj kompasu a stisknete TM. Trojrozměrný plastický obraz se posunul o počítačem stanovený úsek přesně tím směrem, který jste si kurzorem zvolili. Tak dokážete pohybovat modelem, aniž byste se na mapě "ztratili".

Dvě ikony vpravo od kompasu slouží ke zmenšení nebo zvětšení obrazu. Pomocí horní si dokážete model přiblížit až k rozeznání nejmenších detailů, dolní ikonou se vzdalujete a celkový pohled zvidňujete. Tak si můžete "zaostřit" na drobný předmět, když jej potřebujete sebrat, nebo naopak získáte dokonalý přehled volně vzdáleného pohledu.

Postava vojevůdce

Leva postava je vaším ztělesněním. Všimněte si nejprve malého obrazku a tři barevných čárek nad její hlavou. Obrazek ukazuje, co právě konáte a jakou ovládáte ikonu 1 - 20 jste zaplnili. Důležitější jsou však tři barevné linky. Horní modrá ukazuje stav vašich zásob jídla. Když začne jídlo docházet, vojáci varm začnou postupně dezertovat. Čím větší budou zásoby jídla, tím větší je naděje na úspěch. Později zjistíte, že dosta-



tek jídla je to nejdůležitější. Prostřední červená linka odpovídá početnímu stavu vaší armády. Počet odvedenců jde různě upravovat. Když budete mít hodně vojáků, budete sice silní, ale rychleji vám bude ubývat jídla. Optimální je armáda o síle 30 mužů po zuby ozbrojených. Spodní zelená čára je ukazatelem vaší okamžité síly (ne však vašeho mužstva). Jakmile není na maximu, měli byste se zastavit a počkat, až naroste naplno.

Pod informačním grafem pulzují červené trojúhelníčky. Když jste za stolem sám, nemá po vás žádný význam. Jestliže však kolem stojí další vaši kapitáni, pak musíte každou osobu ovládat samostatně. Ta, která právě přijíma rozkazy, má nad hlavou trojúhelník.

Nejdůležitější je "vyznamenání" na hrudi každého vojevůdce. Kliknete si na něm a objeví se okno, ve kterém jsou aktuální informace o jeho armádě. Dozvíte se, kolik má jídla (food), z kolika mužů se skládá (troops), jak rychle se může po krajíně pohybovat (speed) a co s sebou nese (earring).

Uvnitř okna si všimnete okna a malého obdélníku. Jestliže stisknete TM na obrazku oka, okamžitě se velitel zobrazí uprostřed plastického stolu. Je to ten nejrychlejší způsob, jak "se najít" v terénu. Malý obdélník slouží k aktualizaci údajů v oknu. Tak získáte znovu přesné údaje.

Jestliže k obsluhování oka. Můžete je posunovat podobně jako v operačním systému počítače (DOS, TOS). Máte se pomocí ikony na ramu oka vpravo nahoru. Najednou můžete mít otevřená čtyři okna, pak je musíte uvedeným symbolem zrušit.

Vahy

Jsou ukazatelem vaší síly ve hře. Když se varm bude dafit, pravé rameno varm bude klesat dolů. Až se převáží úplně, stali jste se panny zem a můžete se pustit do další. Často zjistíte, že ke skončení partii nemusíte mít podrobně celé území, stačí jen jeho větší část. Po úspěšném ukončení hry se objeví obrazek bojovníka a pak se na velké úvodní

mapě zaskřítné obsazený výsek. Naskočí první základní menu a když budete chtít ve hře pokračovat, vyberete si volbu CONTINUE CONQUEST.

Ovládací ikony

Ikon je celkem dvacet a popíšeme si je v pořadí podle čísel na instruktivním obrázku. Nemůžete dělat několik věcí najednou. Název ikon označen hvězdičkou mají okamžitý účinek, u ostatních musíte nejprve kliknout na ikonu (ta se zeleně zabarví) a pak ještě určit cíl na mapě nebo na plastickém stole. Pokud armáda nevykonala první příkaz a dostane další, předchozí povel se automaticky zruší.

Pro příklad: Vracíte se pro jídlo (ikonu 13) do vlastní označené vesnice a na cestě vás přepadne cizí armáda. Zvolíte boj (18) a tím jste na jídlo zapomněli. Podarí-li se vám zvítězit, a vy chcete znovu pokračovat v přerušném návratu, musíte znovu použít ikonu s jablkem (13) a určit cíl.

1 - Ovládání hry (disketa) *

Takto ovládáte tři základní nabídky. Rychlost hry: Posunem šípku si ji lze nastavit. Doporučuji zrychlení, když se vydáte na dlouhý pochod od vesnice k vesnici nebo když začnete vyrábět zbraně (19). Normálně je rychlost nastavena na minimum.

File: Příkazy na ukládání a nahrávání aktuální podoby. Příkazem Format si připravíte disketu na svá data. Další funkce Load a Save.

Game: Další příkazy pro ovládání hry samotné. Pomocí RETIRE ukončíte party. Když však pravě rameno vaš nebude úplně dole, má předčasné ukončení hry za následek váš smrt. Zvolíte-li REPLAY MAP, hraje výsek znovu, pomocí SELECT MAP si vyberete novou zemi k vybojím. PAUSE hra zastaví, spustíte ji její opětovnou volbou. Příkazy MULTI PLAY, RANDOM MAP a SEND MESSAGE slouží pro hru přes telefonní modem.

2 - Špiónáž (oko se špičkou)

Stisknete-li tuto ikonu a potom ukážete na objekt vašeho zájmu, rozpustíte armádu do posledního muže a vydáte se na výzvědy. Až dojdete ke hranu nebo k vesnici, kterou jste si vybrali ke špiónáži, objeví se na mapě několik dalších barevných teček. To jsou cizí obyvatelé nebo armády. Pak se vrátíte do rodné vesnice. Funkci doporučuji využívat k rychlému zjištění pohybu cizích armád. Na výzvědy se nikdy nevydávejte sám, ale vysíláte některého z vašich kapitánů. Jeho špehování trvá do té doby, dokud nedostane jinou práci nebo dokud není zabít.

3 - Uzavření příměří (dvě ruce)

Příměří se můžete pokusit uzavřít prakticky s kýmkoliv. Budete-li však příliš slabí (podle vah), čekáte zapornou odpověď. Až budete silní, nemá uzavírání příměří smysl. Nejlepší se ikona využije při hře dvou hráčů přes modem, kdy spolu můžou vyrazit do boje proti počítači.

4 - Obchodování (peníze)

Pokud jste v některé vesnici vyrobili (19) nebo ukouřili (17) nadbytek zboží, můžete je pomocí této ikony směnít v cizím měně (podle vah), čekáte zapornou odpověď. Až budete silní, nemá uzavírání příměří smysl. Nejlepší se ikona využije při hře dvou hráčů přes modem, kdy spolu můžou vyrazit do boje proti počítači.

5 - Dotaz (otazník)

Tak, jako můžete kdykoliv ukazat na významnější a dozvědět se aktuální události o velitel, dozvíte se pomocí této ikony ty nejstejší informace o jakémkoliv objektu ve hře. Nejčastěji tuto funkci asi použijete, když

budete shánět po vesnicích pro armádu jídlo. Najedete kurzorem dpropřed vesnice, zmáčknete TM a objeví se informační okno, ze kterého vyčtete všechny podrobnosti.

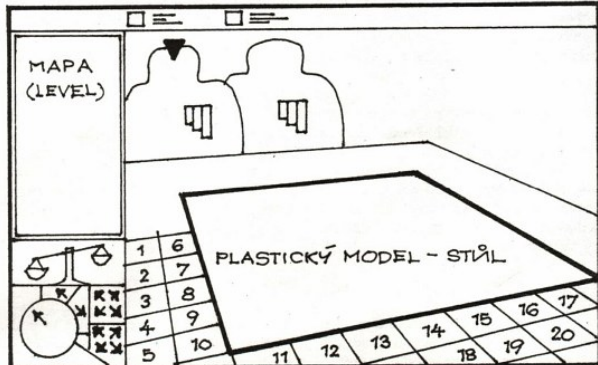
6 až 8 - Sila rozhodnutí (jeden až tři meče) *

Každou akci nebo rozhodnutí můžete učinit různou intenzitou. Jídlo vyprodukuje ve vesnicích i lze vzít všechno, nebo jen polovinu. Útok na cizí vojska můžete provést ostře, nebo jen tak naoko. Tři ikony jsou me-

te usmrcením jiného vojevůdce, po kterém zhydou zasyby pro celou armádu. Nějaké to jídlo také lze získat útokem (18) na ovci.

14 - Vytváření zásob (pět jablek)

Určete místo, kam bude velitel potraviny nosit. Pak začne chodit od jedné vaší vesnice ke druhé a na zvoleném místě bude vytvářet velkou zásobárnu. Doporučuji pověřit tím některého z kapitánů. Je vhodné, aby byl vybaven lodí (17) a neměl žádnou armádu (15).



zi sebou kdykoliv libovolně přepínat, po každém přepnutí nemusíte znovu zapínat řídicí ikonu. Příklád: Budete dobývat velkou vesnici. Nejprve zautočíte s největší intenzitou. Když bude polovina obránců mrtvá, silu snižte na nejnižší stupeň.

Ikona s jedním mečem (6) znamená nízkou silu rozhodnutí. Vaše rozkazy budou plněny asi tak na 30 procent.

Dva meče (7) značí střední stupeň. Příkazy budou plněny z poloviny.

Stopercentní rozhodnutí nastavíte, zvolíte-li ikonu se třemi meči (8).

9 - Ústupu (HOME) *

Když se vám v bitvě nedarí a vypadá to na prohru, využijte ikonu s nápisem HOME. Vojsko ustoupí (pokud může) a vyde se na cestu k domovskému hranu. Někdy nemusíte ani utíkat z boje, pochod k domovu může být součástí vaší strategie.

10 - Převlečení (dvě ruce) *

Pomocí této funkce můžete převlekt muže z jedné armády do druhé. Ikona je používán tehdy, máte-li nějakého kapitána-pobochka. Iste-li ale sam, musíte počten starmády regulovat jinak (16). Armády, které si mezi sebou vyměňují vojáky, nemusí být bezprostředně u sebe. Čast vojaka (podle 6 až 8) se sama připojí k velitel, označenému trojúhelníkem.

11 - Odložení jídla (jablko se špičkou) *

Stisknutím okamžitě položíme jídlo na zem. Vytvoříme tím polní špičku, označenou na mapě malou napíznou kůží. Při pokládání si davejte pozor, abyste silu rozhodnutí neměli zapomenou na 100 procent. Jakmile totiž všechno jídlo odložíte, celá armáda vám z hladu dezertuje.

12 - Odložení nákladu (koni se špičkou) *

Když budete mít přebytek zbraní nebo jiného materiálu, bude vás to zatěžovat při pochodu. Odlehčíte si touto ikonou. Samozřejmě, že úplně všechno odložíte jen tehdy, když sila rozhodnutí bude na maximum (8).

13 - Sebrat jídlo (jablko)

Jídlo pro své vojsko máte buď ve vesnicích, nebo v zásobárnách. Nejvíce jídla získá-

15 - Rozpuštění armády (špička) *

Když vám začínou docházet zasyby nebo už část své armády nebudete potřebovat, můžete ji pomocí této ikony rozpustit. Vše zaleží na silu vašeho rozhodnutí (6-8). Pozor, funkce má okamžitý účinek a její nesprávné použití někdy znamená osudovou chybu!

16 - Nábor do armády (lídle a špička)

Ve vesnici, která vám patří, můžete naverbovat do armády pokojné vesničany. Po zahájení naboru chvíli čekáte, než obyvatelé, kteří jsou právě mimo vesnici, dojdou až k vám.

17 - Nalození materiálu (koni)

Vesnické zbraně a ostatní předměty, které ve vesnici vyrobíte (19), lze naložit a odnest. Můžete ale i sebrat lodičku, kterou jste našli na pobřeží. Každý předmět přidáte hned svým mužům. Máte-li v armádě 20 mužů, musíte vyrobít nebo sebrat 21 lodí (jednu pro vás, abyste se dokázali přeplovat přes vodu).

18 - Boj (meč)

Když použijete tuto ikonu a ukážete na cizí vesnici nebo vojsko, začne bitva. Zaleží na vás, jak silně napadnete protivníka. Vesnice dobijete opatrně a slabě (6). Obyvatelé budete potřebovat do armády (16) a musí vás zásobovat jídlem. Zato cizí vojska je třeba zlikvidovat do posledního muže.

19 - Výroba (zarovka)

Vyrobíte můžete jen v malých vesnicích. Dopředu sice přesně nevíte, co a z jakého materiálu se bude vyrábět, ale produkci lze přeci jen částečně ovlivnit. Pokud je poblíž vesnice les, budou výroby věci z dřeva. Vysoko v horách dokážete otevřít důl a vyrábět věci z kovu. Na první postup to budou lodě, hrnce, pluchy. Při středním stupni rozhodnutí začnete pracovat na pikách a napích. Jestliže vaše agresivita bude zapnutá naplno, dokážete vyrobit katapult nebo kovový kanon.

20 - Pochod (nostava)

Za pomoci této ikony dokážete na jakkoliv místo dojet na mapě.

Další tipy a základní strategie uveřejníme v dalším čísle L.L.G.

Three Weeks In Paradise

Wally, starý známý z her "Pyjama-rama" a "Everyones a Wally", se jednou vypravil i s rodinou přes moře z Ameriky do Evropy. Osud tomu chtěl, aby jejich loď ztroskotala. Wally, jeho žena Wilma a syn Herbert se zachránili na neznámém ostrově, ale zmocnili se jich kanibalové. Wally se sice dokázal osvo- bodit, ale Wilma a Herbert se mají stát speciálním pamlskem u příležitosti oslav Boha Deště. Wally má nyní dva úkoly: Osobodit rodinu a postavit vor, na němž by se všichni mohli dostat šťastně z ostrova.

Tim, že hru hraješ, zároveň stavíš vor. Každý správně provedený úkol je jedna jeho část. Na pořadí, ve kterém se jednotlivé úkoly provádějí, do určité míry nezáleží.

I. Zachraň Herberta!

Kanibalové vaří Herberta ve vel- kém kotli. Hlídají ho dva velcí lvi. Po- zor, nechod k nim moc blízko, protože své zuby používají až příliš často. Abyš mohl osobodit Herberta, je potřeba:

1. vzít z pošty sandály (FLIP-FLOPS)
2. najít věderko (CAN)
3. jít s těmito předměty ke gejziru, musíte tedy projít kovárnou, jídelnou, po schodech vpravo, přes louku s dom- kem a automobilem, na pole s gejzirem
4. zatáhni za provázek a rychle dojdí ke gejziru, pak naplň věderko (EMPTY CAN - FULL CAN)
5. projdi pláž, kde sedí krab, mu- siš mít sebou sandály
6. použij FULL CAN na kraba (klávesou ENTER, odpadnou mu kle- peta, která je třeba nabrat do věderka
7. sandály zanech na pláži, budeš je potřebovat
8. s račimi klepety dojdí na lou- ku, kde se vaří Herbert a použij je u pravého lva. Lev začne mávat oh- nem a bude ti nakloněn
9. teď musíš sebrat dva zkrížené klacky (DEUX STICK) před tlamou krokodýla a zaneš je do kovárny
10. projdeš jídelnou, dále po scho- dech vlevo až ke studni, na první ka- chlik zleva se dá vyskočit
11. stoupni si na studnu a vezmi mých. Pozor, nestiskni přitom tlačítko ENTER, nebo spadneš do studny
12. vrať se do kovárny a rozdelej oheň. Nejprve poukáž dovo na založení ohně a mých na jeho uhašení. Fouká- ním do ohně získáš popel
13. vezmi mých a popel a jdi k bůžkovi deště, co stojí před postou

14. bůžkovi obětuj popel (klávesou ENTER), bůžek začne poskakovat a mrak na nebi se přesune vpravo nad palmy a tím se zastaví

15. dojdí k mraku z pravé strany. Mých odhouká mrak doleva. Pozor, kdy- bys mrak předhlonil, vrátí se do výchozí po- lohy

16. mrak se pomalu přesune přes tři "obrázky" až k domku. Jdi stále za ním. Z mraku vysehně blesk na do- mek a rozbije ho. Na stínkách zůstane jen mušle. Nyní polož mých a vezmi mušli

17. jdi s mušlí ke studni a skoč do ní

18. na dno studně dopadají studené kapky vody. Naplň mušli a vezmi si ta- ke láhev. Po pravé stěně vylez

19. s plnou mušlí se vrať ke lvům a ke kotli s Herbertem, potom použij mušli

20. vodou se oheň pod kotlem uhasí a Herbert je zachráněn (poznáš to po- le toho, že na pravé straně dole zmizí kostra dětátka)

II. Jak zachránit Wilmu?

Wilma je přivázána na stromě a hlídá ji strážce. Nepřiblíž se k hlídač- vi příliš blízko, protože je velice silný a mohl by tě připravit o život. Musíš ho ale zabít, jinak Wilmu neosvobodíš.

1. nejdříve musíš nabrousit sekeru - láhev přines ke krokodýlovi a tam ji polož
- najdi v kovárně vyvrtku a na pla- ži kabelku Wilmy
- dones vše ke krokodýlovi, když máš brašnu, nic ti neudělá
- věci zanes až ke kokosu, který je za krokodylem
- navrť kokos a naplň láhev koko- sovým mlékem
- vezmi si sekeru a plnou láhev
- obě věci zanes na loučku, kde sto- jí automobil. Použij tyto předměty. Se- kera se nabrousí (SHARP AXE)
2. vezmi si sekeru, z jídelny mis- ku kaše. Všechno to zanes ke strážci, který hlídá Wilmu. Sekeru u něj polož
3. s miskou zajdi na louku, kde stojí velké kuře
4. kuře snese vejce
5. vezmi vejce a zanes je ke geji- ru. Tam ho polož
6. zajdi na poštu a před vchodem hned za sloupem najdeš minci s dirkou (je neviditelná)
7. s mincí jdi ke krokodýlovi, se- ber brašnu a pokračuj na následující louku, kde je zmrzlý les. Tam najdeš křišťál

8. použij minci u křišťálu a vytvoří se tak díra. Tu musíš sebrat, je ale nevi- ditelná

9. jdi ke studni a seber dřevěnou magickou kouli

10. s koulí a dírou si stoupni k levé stěně studně. Teď použij díru, ve zdi se vytvoří trhlina. Vstup dovnitř

11. nacházíš se v klenotnici. Uvidíš kostry opovážlivců, kteří zkusili své štěstí před tebou. Ty se však nemusíš obávat, chrání tě magická koule. Kdy- bys ji neměl, pavouk by se již postaral, abys následoval ostatní

12. seber klíč a odejdi. U studny po- lož kouli, už ji nebudeš potřebovat

13. dojdí na pláž, nasad si sandály a dojdí na mořský břeh

14. ponoř se

15. pod hladinou - moře otevří skříňku, seber z ní špenát v konzervě, vynoř se a vrať se ke gejziru

16. vezmi vejce, popotáhni za šňůr- ku a rychle dojdí ke gejziru

17. gejzir tě vynese na vrchol stro- mu do orliho hnízda

18. v hnízdě seber luk a šípy, nech tam špenát a seskoč dolů

19. na zemi nech vejce, už ho nebu- deš potřebovat

20. s lukem a šípy se vrať k Wilmě

21. když vystřelíš z luku na chodící- ho domorodce, změní směr pohybu

22. na louce, kde je Wilma, zastřeš strážce

23. vezmi sekeru a přesekni lano, na kterém visí Wilma. Její obrázek se objeví místo kostry vpravo dole. Věz, že jsi při hře postavil celý vor, můžeš tedy utéct z ostrova. Jdi s celou rodinou na pláž. Vstup do vody a odpluž s Wilmou a Herbertem za novým dobrodružstvím.

- Marek Nachtigall-

Několik tipů a triků na Amigu od Zdeňky Skalníka z Prahy

CYBERNOLD

V titulní obrazovce natuře heslo RASTLIN. Nekonečné životy ti budou odměnou.

WEIRD DREAMS

Jděte v zrcadlově siní do pravého zrcadla. Vstupte do něj až po už klávesou HELP vytukáte morseovkou SOS (... --- ...). Dosta- nete nekonečný počet životů - místo několika panáčků se vám objeví ležatá osmička.

STRYX

Pro nekonečnou energii, naboje a všeho ostatního značkete nejednou klávesy HELP, M, E, (v překladu Pomoz mi).

THE UNTOUCHABLES

Na titulní obrazovce pečlivě natuře FIRECRACKER. Dostanete se tak do dru- hého levelu.

INDIANA JONES

Vpíšte do High Score tabulky jméno SILLINAM.

IKARI WARRIORS

FREERIDE v Hi-Score zlepši herní podmín- ky.

Vážení čtenáři!

Neděláme si o vás žádné falešné představy. Jako většina z nás, také vy určitě počítáte každou korunu a přemýšlíte, jak při současných cenách vyjit s rozpočtem a ještě ušetřit na něco, čím byste nakrmili svého počítačového miláčka. Protože ten bývá nejčastěji narozený na Západě, je jeho zásobování skutečně náročné. Bez ohledu na to, zda se

jedná o stravu tvrdou (hard), či měkkou (soft). Nemá smysl příliš nad tím nafíkat. Spíš je zapotřebí vzít rozum do hrsti, rozvažovat a počítat.

Z našeho uvažování se zrodil nápad, poskytnout čtenářům Excaliburu také nějaké služby navíc. Spojit počítačové fandry, kteří, pokud nežijí ve velkých městech, jsou trochu odtrženi od toho společenství lidí, zachvácených už počítačovou horečkou.

Zkrátka jsme se rozhodli založit počítačový klub Excalibur. Klub bude spojívat všechny, kteří se nestydí za svou náklonnost k počítačovým hrám. Ostatně, hry otevřely cestičku k počítači snad většině lidí a mladí by ani jinak s počítačem neměli začínat.

Protože nejsme vůbec žádní sobci, bude nadále jedna stránka časopisu trvale vyhrazena klubům a jejich zpravám. Protože

ostatní však dosud o nás moc nevědí, má klub Excalibur milou povinnost zahájit toto pravidelné zpravodajství.

Zveme Vás na dvě prodejní výstavy. Zájezd doporučujeme majitelům Atari i těm, kteří po ST touží. Nákupy na podobných akcích jsou levnější, než je obvyklé, často až o 25%. Předpokládaná cena zájezdu do SRN je 900 Kčs. Trasa Praha - Plzeň - Rozvadov.



**P.O. Box 414
111 21 Praha 1**



Rozšíření paměti pro
počítač

AMIGA 500

**Dodává firma
ZSWARE**

**512 KB - 1990 Kčs
2.5 MB - 6666 Kčs**

**Provedeme i vlastní
instalaci do počítače**

Volejte na telefon:

(02) 855-10-18

PC SALON	PC SALON	PC SALON
PC SALON	PC SALON	PC SALON
PC SALON	PC SALON	PC SALON
PC SALON	PC SALON	PC SALON
PC SALON	PC SALON	PC SALON
PC SALON	PC SALON	PC SALON
PC SALON	PC SALON	PC SALON

**SE KONÁ
10.-12. ČERVNA
V PALÁCI U HYBERNŮ
V PRAZE**

PC SALON	PC SALON	PC SALON
PC SALON	PC SALON	PC SALON
PC SALON	PC SALON	PC SALON
PC SALON	PC SALON	PC SALON
PC SALON	PC SALON	PC SALON
PC SALON	PC SALON	PC SALON
PC SALON	PC SALON	PC SALON

POSTAVTE SI VIRUS

to je to právě pro všechny amigisty, kteří se zajímají o Assembler, jazyk C a OS Amigy. Autorem tohoto u nás zatím ojedinělého materiálu je *ing. Tomáš Horák*, který se prezentoval v prvním čísle AMIGA Magazínu článkem Viruskiller v3.1 Pvl. (za opomenutí jména autora se omlouváme). Předpokládaná cena: pouhých 49,- Kčs při rozsahu více jak 100 stran!

Stručný obsah knihy POSTAVTE SI VIRUS: Mikroprocesor MC 68000, Struktura, Adresování registrů, Instrukční soubor, Praktické příklady: Úvod do OS Amiga, Workbench, I.B.S, DEVS, I., C, S, Fonts, Volání funkcí OS, Knihovny, Exec: Programovací jazyky, C, Assembler, Editor, Překladač, Include soubory, Makra, Debugger: Struktura viru, Popis a struktura bootbloku, Popis části boot viru, Část inicializační, Přemístění, Zajištění rezidence, Část zajišťující rozmnožování, Standardní příkazy, Trackdisk příkazy, Funkční část, Byte Warrior, Jednoduchý program pro ochranu před viry. Příloha A: Instrukční soubor MC 68000. Příloha B: Seznam funkcí knihovny Exec. Příloha C-1: Příkazy editoru GenAm. Příloha C-2: Direktivy překladače Genlm. Příloha C-3: Příkazy debuggeru MonAm. Příloha D: ExecBase - struktura.

Knihu zasíláme na dobírku. Objednávky na adrese: PCP, box 414, 111 21, Praha 1

Největší časopis pro majitele počítačů
**SINCLAIR, DELTA, SAM COUPÉ,
DIDAKTIK GAMA a DIDAKTIK M**
je tu pro vás!!!

32 stran 6 krát do roka těch nejzajímavějších informací.
Hardware, software, návody a mapy ke hram, poke, recenze nových produktů, programátorské fínty, hitparáda her, výuka programování, listingy, inzerce, nabídky originálních programů a doplňkové literatury, zajímavosti a novinky od předních čs. autorů a mnoho dalších zajímavostí.

Neváhejte! Předplatit si můžete ročník 1991 tak, že poštovní poukázkou pošlete 90,- Kčs na adresu redakce:

FIFO, P.O.BOX 170, 960 01 Zvolen
Desetitisíce prodaných výtisků hovoří o naší kvalitě.

Ani tuk do klávesnice bez FIFA!



TIPY A TRIKY

Záchránná služba Excaliburu

pro fandý počítačových her

LOTUS ESPRIT T.C.

★A★

Koho už omrzelo závodit, ať se podepíše jako první hráč "Monster" a jako druhý "Sventeen". Místo ježdění autákem ho čeká hra podobná Ateroids.

SWITCHBLADE

★ST★

Napiš do hi-score jméno "POOKY". Pak zmačkni klávesu >1< až >5< a dostaneš se do příslušného levelu.

STRIDER

★A★

Nejprve pomoci F9 zastav hru (Pause). Pak stiskni najednou klávesy >HELP<, >SHIFR< (vlevo), a >1<. Aktivuje se cheat mode. Teď stiskni >1< až >5< podle čísla úrovně, do které se chceš dostat.

STORMLORD

★A★ST★

Nafukej DRAGONBRIDGE na titulní obrazovce a jsi nesmrtelný. Musíš ale při hraní stisknout pauzu a písmeno >L<.

FALCON

★A★ST★64★

Při hře stiskni >X<, >SHIFR< a >CONTROL<. Určitě se ti poletí lépe.

FIGHTER BOMBER

★A★ST★

Tady je několik variant jmen, které můžeš s úspěchem zadat do tabulky letců: YAWN, BUXKAROO, VERSION nebo SO WHAT IF I DO.

FORGOTTEN WORLDS

★64★

Na hlavní obrazovce napiš ARC a stiskni >HELP<. Když pak ve hře nafukáš >N<, dostaneš se do následující úrovně.

SAMOOSLUHA NAŠICH ČTENÁŘŮ PRO NEZAPOMENUTELNÉ ZX SPECTRUM

Zasílá Petr Opelka Praha

ROCK MAN

zóna	E	ONYX
	I	GURU
	M	SAGE
	Q	CLAW

CHRONOS

Napiš "JING IT BABY" do hiscore dostaneš megalaser

FREDDY II

vstupní kód 897653

GAME OVER II

vstupní kód 18024

CHASE HQ

Do redefinice keys napiš:
SHOCKED [ENTER]
Rozšíří se nabídka!

Malý nepatrný zlomek tipů & triků od Jana Zatloukala z Prahy

STARION

Z každého zničeného nepřítele vypadne velké písmeno. Když máte několik písmen, musíte z nich vytvořit slovo (jméno osobnosti, název předmětu nebo události). Pak se musíte přenést časem do roku, který má se slovem spojitost.

STARQUAKE

Bludiště je 16 obrazovek široké a 32 obrazovek vysoké. Od teleportu QUAKE půjdete jednu obrazovku nahoru a dvě doprava. Dostanete se do centra planety. Uvidíte 9 předmětů, které musíte na planetě najít, jinak hru nedohrajete do konce.

GHOULS'N'GHOST

★A★ST★

Napiš na začátku KAREN BROADHURST a nebudou ti ve hře ubývat životy.

BACK TO THE FUTURE II

★A★

V pauze vytučeš THE ONLY BEAT THING TO DO. Budeš mít nekonečný počet životů a kdykoliv pak stiskneš >Y<, dostaneš se do další zóny.

DOGS OF WAR

★A★ST★

Napiš TIMBO a stiskni F5.

GLOBETROTTER

★A★

Stiskni >K<, >M<, a >SPACE<, hra se zastaví. Pak můžeš najednou stisknout >?<, >K<, >L<, >I<, >J<, >X<. Dostaneš se do další úrovně.

GOLDRUNNER

★ST★

Když ve hře stiskneš >R<, dostaneš se do bonusové úrovně. Jestliže zmačkneš >O<, skočíš do následujícího levelu.

NEW ZEALAND STORY

★64★

Na titulní obrazovce drž >SHIFR< a vytučeš: EDCTYGHN, Tiky bude nesmrtelný.

NEW ZEALAND STORY

★A★

Napiš na titulní stránce strašně dlouhé a sprosté slovo "motherfuckenkiwibastard".

IVANHOE

★ST★

V pauze napiš "JC IS THE BEST. Když pak stiskneš >DELETE<, vymažeš potvory na obrazovce.

SWEEVO'S WORLD

Zajíce zničí plyšovým medvědem, Hitlera botou. Až zlikvidujete všechny přisery, musíte odstranit také všechny předměty (plechovky, medvědy atd.)

TAU CETI

Cílem hry je najít ve dvaceti městech planety 40 uranových tyčí pro atomové reaktory. Tyče musíte správně smontovat a zasunout do centrálního reaktoru v hlavním městě Centralis.

STAINLESS STEEL

V prvních úrovních se musíte dostat ke svému vozidlu. V dalších sekcích zničí všechny objekty viditelné na radaru.

KLÍČE KE HRÁM



level 1
časopis
PCM
příloha
Excalibur

Sentinel
Invaders
Space Quest
Millennium 2.2
Indiana Jones
Starquake



level 7
Excalibur
č. 4/91



level 2/3
Excalibur
č. 1/91

Lotus Esprit Challenge
Super Cars
Elite
Maniac Mansion
Police Quest
Space Quest I
Retaliator



level 4/5
Excalibur
č. 2/91

Lemmings
F-19 Stealth Fighter
Lost Patrol
Xenon II
Shadow of the Beast
Operation Stealth
Colony

V příštím čísle najdete

Dungeon Master - návod
Chaos strikes Back
Shadow of the Beast II
kompletní návod a mapa
Hero's Quest - návod a mapa
Future Wars - návod

**Chcete-li si zajistit tyto časopisy, použijte
objednávací lístky uvnitř čísla nebo napište
přímo na adresu distributora:**

SMS

U Pergamentky 8
170 00 Praha 7

AMIGA Magazin -

nejlevnější AMIGA měsíčník
v ČSFR!

EXCALIBUR -

časopis počítačových her
pro různé typy počítačů

PCM -

nejlevnější počítačový
časopis v ČSFR!

misto pro
50 hal.
známku

SMS

M. Stodůlka

U Pergamentky 8

Praha 7

1 7 0 0 0 III

Jak na to?

Topíte se v penězích?
Máte spoustu času?
Baví Vás shánění?
Pak nadále kupujte
PCM, Excalibur nebo
AMIGA Magazin za
plnou prodejní cenu a
s nadějí, že je
seženete.

Ti chytří na to jdou
totiž jinak. Jak?
Nápovědu najdete
na druhé straně
tohoto listu.



Jméno _____
ulice _____
PSČ _____ město _____
datum _____ podpis _____ (píšte, prosím, čitelně)

Vydávatel neodpovídá za obsah uveřejněných inzerátů a vykládá si
právo neuvést inzeráty svým obsahem protizákonné nebo poško-
zující PCM škodici.

misto pro
50 hal.
známku

PCP

P.O.BOX 414

Praha 1

1 1 1 2 1 III

NESEHNALI JSTE NAŠE PUBLIKACE?

NEVADÍ, zašleme Vám je
(pokud je budeme mít).

Časopisy si raději
zajistíte dopředu,
abyste měli jistotu,
že Vám nebude chy-
bět ani jedno číslo.



Jméno _____
ulice _____
PSČ _____ město _____
datum _____ podpis _____ (píšte, prosím, čitelně)

Zasíláme na dobrotu (příplatek 12 Kčs). Pokud objednáte vyšší
neobdržíte, jsou již rozabraný, a dostane je po případném došlu.

misto pro
50 hal.
známku

SMS

M. Stodůlka

U Pergamentky 8

Praha 7

1 7 0 0 0 III

Víte, jak...

- se stanete člověkem
vysoce informovaným
o nejnovějších počíta-
čových věrbách?
- se zdokonalíte snad-
no a rychle ve v-
užívání počítače?
- ušetříte množství
času a peněz?
- se ochráníte před ne-
napravitelnými chy-
bami?
- si vyberete nejlepší
programy i hardwa-
re?
- se dozvíte mnoho dal-
ších důležitých infor-
mací?

Čtěte nás!
PCM, Excalibur a AMIGA Magazin

VYDÁVATELSTVÍ PCP BOX 414, III. ZL. PRAHA 1

VYDÁVATELSTVÍ PCP BOX 414, III. ZL. PRAHA 1

VYDÁVATELSTVÍ PCP BOX 414, III. ZL. PRAHA 1

32% úspora

EXCALIBUR

16%
risparmio

PCM
50%
úspora

**POZOR,
DŮLEŽITÉ!!!**

Prosíme každého, kdo má zájem, aby vyplnil anketu a listek co nejrychleji odeslal. Vaše odezva ovlivní konání případných prodejních výstav. Rovněž nám můžete sdělit případnou aktivní účast Vás, Vaší firmy nebo Vašich známých na těchto výstavách nebo setkáních. Děkuje jemu.

**POSTAVTE SI
VIRUS** je vlastně s

VIRUS je vlastně sou-
část AMIGA Magazin. Pro-
tože nechceme jít ces-
tou nekonečných seriálů,
které zajímají jen část
čtenářů, rozhodli jsme se
pro uveřejnění seriálu
POSTAVTE SI VIRUS v knižní
formě. Tato velice zajíma-
vá knížka vjde koncem
června '91.

OSOBNÍ POČÍTAČE

vítanou příručkou pro majitele 8-bitových počítačů, kteří uvažují o koupi výkonnějšího stroje.

☐ ANO!

Chci dostávat všechna čísla krátce po jejich vytištění
na níže uvedenou adresu a předplácím si:

- ☐ **6 čísel AMIGA** Magazínu za nízkoú predplatiteľskou cenou **128 Kčs**, **ušetříš(a) jsem 23%** z plné ceny.
- ☐ **12 čísel AMIGA** Magazínu za nízkoú predplatiteľskou cenou **228 Kčs**, **ušetříš(a) jsem 32%** z plné ceny.
- ☐ **6 čísel EXCALIBURu** za nízkoú predplatiteľskou cenou **95 Kčs**, **ušetříš(a) jsem 12%** z plné ceny.
- ☐ **12 čísel EXCALIBURu** za nízkoú predplatiteľskou cenou **179 Kčs**, **ušetříš(a) jsem 16%** z plné ceny.
- ☐ **6 čísel PCM** za snižovanú cenu **60 Kčs**. **Úspory činí 50%** z pôvodnej ceny.

Jmeno _____
 ulice _____
 PSC _____ město _____
 datum _____ podpis _____
 (příloha, prosím, číselník)

☐ peníze jsem zaslal(a) přiloženou složenkou

☐ pošlete mi složenkou

**KUPÓN
PRO SLEVU**

☐ ANO!

Chci si dát zdarma soukromý inzerát do časopisu
☐ PCM ☐ EXCALIBUR v rubrice

- ☐ MS-DOS ☐ AMIGA ☐ ATARI ST/TT ☐ APPLE ☐ HARDWARE
☐ ATARI XL/XE ☐ C64/128 ☐ SINCLAIR ☐ RŮZNÉ ☐ KLUBY

Text inzerátu včetně adresy nebo telefonního čísla:

[illegible]

Zúčastní(a) bych se prodejní počítačové výstavy (celostátního setkání) v Praze, pokud by byla zaměřená na

- ☐ MS-DOS ☐ AMIGA ☐ ATARI ST/TT ☐ APPLE ☐ RÚZNÉ
☐ ATARI XL/XE ☐ C64/128 ☐ SINCLAIR (môžete vyznačiť viac možností)

(můžete vyznačit více možností)

ANKETA

☐ **NO!**

SCHÁZÍ VÁM NĚKTERÁ ČÍSLA? ŽÁDNÝ PROBLÉM!
Zašlete mi tyto publikace:

- ☐ **AMIGA Magazin 1/91:** Page Stream / Viry / TEM / Emulatory / Amiga 3000 / Soundtracker / Commodore 64: GEOS (1) / hry (28 Kčs)

☐ **AMIGA Magazin 2/91:** Emulátor Macintoshu / Mac-2-dos / DOS-2-DOS / GEOS / CDTV / AMIGA 3000 / Starttrek / Deluxe Paint III / hry (28 Kčs)

☐ **EXCALIBUR 1/91:** Lotus Esprit Turbo Challenge / Super Cars / Elite / E-Motion / Barbarian / Retaliator / Tusker / Pyjamarama / Space Quest I (18 Kčs)

☐ **EXCALIBUR 2/91:** Lemmings / F-19 Stealth Fighter / Winter Games / Xenon II / Shadow of the Beast I / Operation Stealth / Retaliator F-29 / Colony (18 Kčs)

☐ **PCM SPECIAL'90:** DCTV / IBM PS1 / Epson GT-6000 / DTP / Motorola 680xx / ARM / **EXCALIBUR** - multe číslo, příloha PCM: Sentinel / Invaders / Space Quest (10 Kčs)

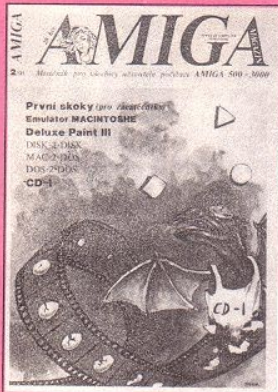
☐ **PCM 1/91:** Emulátor pro AMIGU a Atari ST / přehled AT příkazy běžných modernů / IBM-PC a ti druzí / Apple Macintosh / AMIGA 3000 / Atari TT / NotoX / MINIMANUALY: Star LC-10 / Text 602 v2.0 (10 Kčs)

☐ **OSOBNÍ POČÍTAČE:** Proč a nač je počítač? / Chcete koupit počítač? / Pozor na šedý dovaz / AMIGA 500-2000 / Atari ST, MEGA ST, STE / IBM PC / Archimedes 3000, 305, 310 / Slovnik základních pojmů (20 Kčs)

☐ **POSTAVTE SI VIRUS.** Kniha především pro uživatele AMIGY, kteří se zajímají o Assembler, jazyk C a OS Amigv. Z obsahu: MC 68000 / OS Amigv / Knihovny / C / Assembler / Struktura viru / Jednoduchý program pro ochranu před viry (49 Kčs)

☐ V prípade, že odeberu literatúru za viac než 50 Kčs, mám zájem o premii - sadu Počítačových novin 1-6 (dar firmy PCP): Kick-off / Pro Tennis Tour / Duel / Noth & South / Človek v počítači / IFF norma / Moderny / Jak nejlépe zničit počítač? / Dotazy a odpovědi / Vlivy

**MÁTE
VŠECHNO?**



OK! ☐ **ANO!** Chci dostávat všechna čísla krátce po jejich vytištění na moji adresu a předplácím si:

☐ **6 čísel AMIGA Magazinu** za nízkou předplatitelskou cenu **128 Kčs**, **ušetřil(a) jsem 23%** z plné ceny.

☐ **12 čísel AMIGA Magazinu** za nízkou předplatitelskou cenu **228 Kčs**, **ušetřil(a) jsem 32%** z plné ceny.

☐ peníze jsem zaslal(a) přiloženou složenkou
☐ pošlete mi složenkou

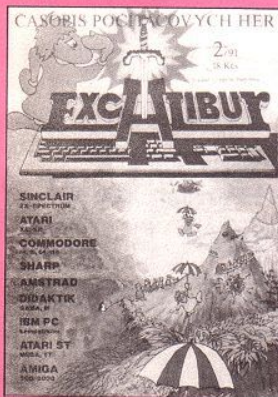
32% úspora

12 ČÍSEL ZA

~~336 Kčs~~

228 Kčs

EXCALIBUR PŘEDPLATIL, ŽIVOT TÍM SI ZACHRÁNIL



OK! ☐ **ANO!** Chci dostávat všechna čísla krátce po jejich vytištění na moji adresu a předplácím si:

☐ **6 čísel EXCALIBURu** za nízkou předplatitelskou cenu **95 Kčs**, **ušetřil(a) jsem 12%** z plné ceny.

☐ **12 čísel EXCALIBURu** za nízkou předplatitelskou cenu **179 Kčs**, **ušetřil(a) jsem 16%** z plné ceny.

☐ peníze jsem zaslal(a) přiloženou složenkou
☐ pošlete mi složenkou

EXCALIBUR

16% úspora

12 ČÍSEL ZA

~~216 Kčs~~

179 Kčs

PŘEDPLATIL SI PCM, RADOST MĚL PAK KAŽDÝ DEN



OK! ☐ **ANO!** Chci dostávat všechna čísla krátce po jejich vytištění na moji adresu a předplácím si:

☐ **6 čísel PCM** za sníženou předplatitelskou cenu **60 Kčs**. **Úspory činí 50%** z původní ceny.

☐ peníze jsem zaslal(a) přiloženou složenkou
☐ pošlete mi složenkou

PCM

50% úspora

6 ČÍSEL ZA

~~120 Kčs~~

60 Kčs

AMIGA Magazin

nejlevnější

AMIGA
měsíčník

v ČSFR!
(pro předplatitele
mimo 19 Kčs)

Jméno _____
ulice _____
PSČ _____ město _____
datum _____ podpis _____ (příte, prosím, čitelně!)

VYDAVATELSTVÍ PCP, BOX 414, III. ZL, PRAHA 1

místo pro
50 hal.
známku

SMS

M. Stodůlka

U Pergamentky 8

Praha 7

1 7 0 0 0 III

EXCALIBUR

časopis
počítačových

her pro
různé typy
počítačů

Jméno _____
ulice _____
PSČ _____ město _____
datum _____ podpis _____ (příte, prosím, čitelně!)

VYDAVATELSTVÍ PCP, BOX 414, III. ZL, PRAHA 1

místo pro
50 hal.
známku

SMS

M. Stodůlka

U Pergamentky 8

Praha 7

1 7 0 0 0 III

PCM

nejlevnější
počítačový

časopis
v ČSFR!

Jméno _____
ulice _____
PSČ _____ město _____
datum _____ podpis _____ (příte, prosím, čitelně!)

VYDAVATELSTVÍ PCP, BOX 414, III. ZL, PRAHA 1

místo pro
50 hal.
známku

SMS

M. Stodůlka

U Pergamentky 8

Praha 7

1 7 0 0 0 III